MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU

1995 Ft 2012. 10.
9 771217 638003 12010

TELJES JÁTÉK

MAGYAR FELIRATTAL

TESZT VAJON MÉLTÓ A NAGY ELŐDÖKHÖZ?

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

BEMUTATÓ NAGY VÁLTOZÁSOK JÖNNEK!

COD: BLACK OPS II MULTIPLAYER

EXKLUZÍV TESZT

FIFA 13

ELSŐKÉNT PRÓBÁLHATTUK KI AZ IDEI FIFÁT

ÖSSZESEN 23 TESZT

SLEEPING DOGS

DARKSIDERS II

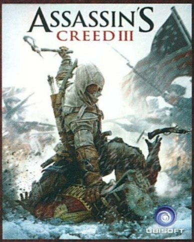
GUILD WARS 2

19 BEMUTATÓ

4 VIDEOTESZT

116 OLDAL

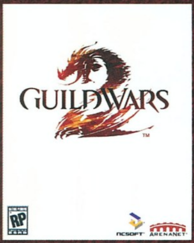
PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓ



PC-S ASSASSIN'S CREED III
+ MAGAZIN ELŐFIZETÉS

ÚJ ELŐFIZETŐKNEK:			MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK HOSSZABBÍTÁSSAL:		
Negyedéves	(3 lapszám):	9 990,-	Negyedéves	(3 lapszám):	8 990,-
Féléves	(6 lapszám):	13 990,-	Féléves	(6 lapszám):	12 990,-
Éves	(12 lapszám):	20 990,-	Éves	(12 lapszám):	19 990,-

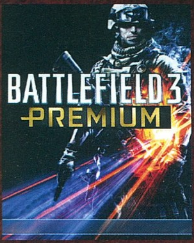
VÁRHATÓ MEGJELENÉS: 2012. NOVEMBER



GUILD WARS 2
+ MAGAZIN ELŐFIZETÉS

ÚJ ELŐFIZETŐKNEK:			MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK HOSSZABBÍTÁSSAL:		
Negyedéves	(3 lapszám):	14 990,-	Negyedéves	(3 lapszám):	13 990,-
Féléves	(6 lapszám):	17 990,-	Féléves	(6 lapszám):	16 990,-
Éves	(12 lapszám):	24 990,-	Éves	(12 lapszám):	23 990,-

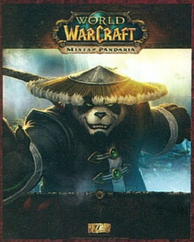
VÁRHATÓ MEGJELENÉS: 2012. AUGUSZTUS 28.



PC-S BATTLEFIELD 3 PREMIUM
+ MAGAZIN ELŐFIZETÉS

ÚJ ELŐFIZETŐKNEK:			MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK HOSSZABBÍTÁSSAL:		
Negyedéves	(3 lapszám):	9 990,-	Negyedéves	(3 lapszám):	8 990,-
Féléves	(6 lapszám):	13 990,-	Féléves	(6 lapszám):	12 990,-
Éves	(12 lapszám):	20 990,-	Éves	(12 lapszám):	19 990,-

MÁR MEGJELENT



WOW: MISTS OF PANDARIA
+ MAGAZIN ELŐFIZETÉS

ÚJ ELŐFIZETŐKNEK:			MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK HOSSZABBÍTÁSSAL:		
Negyedéves	(3 lapszám):	10 990,-	Negyedéves	(3 lapszám):	9 990,-
Féléves	(6 lapszám):	14 990,-	Féléves	(6 lapszám):	13 990,-
Éves	(12 lapszám):	21 990,-	Éves	(12 lapszám):	20 990,-

VÁRHATÓ MEGJELENÉS: 2012. SZEPTEMBER 25.

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop! www.pcguru.hu/webshop

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (Wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 990 Ft; 6 lapszám: 9570 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Infopress Group Hungary Zrt.
Felelős vezető: Lakatos Imre

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

„A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra."

- TESZTGAZDAG AUGUSZTUS
- ÚJ SRÁC A FEDÉLZETEN

Egy kicsivel a nagy hajrá előtt

Pár évvel ezelőtt még úgy volt, hogy az augusztusban készülő szám esetében vért izzadtunk, hogy valamire való tartalmat hozzunk össze az iskolakezdésre, hiszen a nyári szezon sajátosan nem bővelkedik a nagy durranásokban, sőt, korábban jellemző volt, hogy úgy általában nem jelent meg semmi. Az idei év viszont erre nagyon durván rácáfolt, mi játékosok pedig csak örülhetünk ennek. Az újság, amit a kezedben tartasz, nem kevesebb, mint **23 teszt**et tartalmaz, köztük olyan nagyágyúkat, mint a **FIFA 13**, a **Guild Wars 2**, a **Sleeping Dogs**, a **Transformers: Fall of Cybertron**, a **CS: GO** és még sorolhatnám. Augusztusban olyan sok játék érkezett, hogy még a szokásos rovatrendet is meg kellett bontani, két oldalas lett a Levrov, és ideiglenesen száműztük a zene és könyv rovatot – de csak azért, hogy ti minél több játékos információt kaphassatok. És még csak szeptember van, most kezdődik az igazi hajrá, rendesen fel kell majd kötnünk a gatyánkat...

Ezért is döntöttünk úgy, hogy bővítjük a Guru cikkíróinak csapatát. Jelen számunktól **Mahmud** *(Borenszki Ádám)* is a csapat tagja, és még mielőtt eszetekbe jutna, hogy miképp is válhat valaki a szerkesztőség tagjává, gyorsan elárulom. Ádám már régóta lelkes résztvevője a PGO-n futó **„Tesztelj velünk!"** pályázatnak, s olyan sokszor vitte már el az első helyet, hogy]{redenc javaslatára (és, hogy a többieknek is legyen esélye), bevettük a csapata. Első cikkét a 72. oldalon olvashatjátok.

Ha pedig ti is szeretnétek úgy járni, mint ő, akkor nosza, nevezzetek a pályázatra (**http://bit.ly/PDHZ3n**), hiszen nem Mahmud volt az első, aki az ott elért teljesítményének köszönhetően csatlakozott hozzánk!

Sajnos az e havi teljes játékunk (**Silverfall: Earth Awakening**) ismét méretes darab, így négy videoteszten kívül más már nem nagyon fért a DVD-mellékletre. Azonban a lap megjelenésekor és azt követően érdemes lesz figyelni az online felületünket, hiszen jó szokásunkhoz híven oda fogjuk felpakolni azokat az anyagokat, amiket Chris már nem tudott felpasszírozni a magazin mellé járó lemezre – emellett persze a következő számban igyekszünk majd pótolni a „hiányosságokat". Az elkövetkezendő négy hétre kellemes olvasgatást, és minél több játékot kívánok nektek, októberben újra találkozunk, mikor egy ennél is tartalmasabb számmal jelentkezünk majd. Addig is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

HÓNAP JÁTÉKA

Sleeping Dogs

Az idei év egyik legkellemesebb meglepetése. Hangulatos és tartalmas GTA-klón, keleti ízekkel. Irány Hongkong!

HÓNAP TESZTJE

FIFA 13

Jóval a hivatalos megjelenés előtt lecsaptunk az idei FIFA-ra, és négy oldalas tesztünkből kiderül, hogy mit tartogat a 13-as rész!

A HÓNAP BEMUTATÓJA

Black Ops II multi

Az idei CoD igyekszik újítani a multiplayer terén, és most kiderül, hogy milyen változásokra számíthatsz a Black Ops II-ben!

Itt az ősz, nemsokára megkezdődik az év végi nagy hajrá a videojátékok világában, szinte hetente jelennek majd meg a jobbnál-jobb játékok. Te hogy vészeled át anyagilag ezt az időszakot? Milyen praktikákat vetsz be, hogy ne gatyásodj le teljesen?

Bate

Egyszerű: mindenkitől beszedem a fizetése tíz százalékát, cserébe azért, hogy a Gurunál dolgozhat, és máris megvan az alap a játékvásárláshoz – egészen karácsonyig. Ez alól csak Chocho kivétel, hiszen neki egy petákot sem fizetünk, ő beéri a nagyszerű (és kedves) társasággal.

Miguel

Ó, idén fantasztikus ötletem támadt: ősszel nem játszom majd, hanem horgászni fogok. Igen, szélben, esőben, módfelett szerencsétlen helyzetben pedig hóban is. A taktikával egy baj van. Ez a hobbi sem olcsóbb, mint kosárszámra venni a játékokat. De most nem ez volt a kérdés, jó?

Chris

Én gyorsan be tudom védeni magam, van erre egy titkos fegyverem, amit úgy hívnak, hogy CHF alapú lakásvásárlási hitel. Ezt gyorsan levonatom a bankszámlámról, elmegyek nagybevásárolni, aztán máris nehezebben tudom végignyáladzani a fél Steamet, mint ahogyan a nyáron tettem.

JohnBart

Miután igen sok munkám van manapság, nem igazán tartok tőle, hogy elvenné az időmet az erős felhozatal, szóval nem kell speciális trükkökhöz folyamodnom. Mindenesetre jellemzően ősz táján veszem elő azon kedvenceimet, amiket évente újrajátszok – ez is kíméli a pénztárcát... ;)

Wilson

Babaolajjal kenem végig az ötven kilós testem, majd végigfutok az Andrássyn, közben pedig rámozdulok Kiszel Tündére. Ezek után végighaknizom a bulvúrásajtót. Végső esetben eladom Bate pár legóját, úgyis órákkal előtte érek be az irodába!

Midnite_

A kísértés folyamatosan nagy, de szerencsére csak a legelvontabb indie játékokat szoktam annyira akarni, hogy bármekkora összeget kiadjak értük. Egyébként fatalista vagyok, amit épp az Xboxom közelébe sodor az élet, azzal játszom – ez a Gurunak hála sosem rossz felhozatal.

Chocho

Nos, az éhezés és az alkoholmegvonás pipa, most már csak az egyéb káros szenvedélyeimről kell lemondani, úgy, mint vízivás, csatorna- és fűtéshasználat, és persze lélegzés... noha utóbbi még ingyen van, de jobb előre gondolni a jövőre. Ja, meg dolgozom is, vagy mi.

Mo

Az biztos, hogy nem ez az év legvidámabb időszaka anyagi szempontból, ráadásul most tényleg sok olyan cím érkezik, ami nagyon érdekel. Két dologban reménykedek, hogy vagy eljut hozzám tesztelésre a játékok egy része, vagy a pangó ingatlanpiac ellenére is lesz vevő a lakásunkra.

64
GUILD WARS 2
A nyári uborkaszezont nem zárhatta volna jobban a Guild Wars 2, az MMO-k messiása, amely elképesztően régóta készül, és játékosok milliói várták. A start ugyan nem volt zökkenőmentes, de az érdeklődés hiányának vádja fel sem merülhetett. De vajon a játék is van olyan erős, mint a körülötte kialakult kultusz?

58
FIFA 13
Írjuk le ezredszerre is, hogy „új év, új FIFA?". Oké: szóval új év, új FIFA, és vele együtt új FIFA teszt is. Komplett bajnokságokat tudtunk le, hogy kiderüljön, idénre milyen újdonságokkal készült a sorozat, mivel fog ismét milliókat rabul ejteni és rávenni a virtuális focira, főleg egy EB és egy olimpia után.

Tartalom

BEMUTATÓ

008 Hírek
012 Indie hírek
014 The Sims 3: Seasons
015 Might & Magic: Duel of Champions
016 Grid 2
018 Omerta
019 Rise of the Triad
020 Call of Duty: Black Ops II
022 Phantasy Star Online 2
023 Firefall
024 End of Nations
026 Army of Two: The Devil's Cartel
027 World of Tanks: Generals
028 Europa Universalis IV
030 Star Trek
031 State of Decay
032 WarZ
034 King's Bounty: Warriors of the North
036 Remember Me
038 Amnesia: A Machine for Pigs
040 Planetside 2
070 C&C: Tiberium Alliances
072 Iron Brigade
073 The Dark Eye: Chains of Satinav
074 Deponia
076 The Expendables 2
077 Unmechanical
078 Tales from Space: Mutant Blobs Attack!
079 miCoach
080 Plants vs. Zombies Pinball
081 Babel Rising
082 Mobiljáték tesztek

TESZT

042 Sleeping Dogs
048 Orcs Must Die! 2
050 Darksiders II
054 Counter-Strike: GO
056 Dark Souls
058 FIFA 13
062 Transformers: FOC
064 Guild Wars 2
068 The Walking Dead: EP3
069 Death Rally

PC GURU EXTRA

086 PlayStation Plus
088 Grafikai alapfogalmak

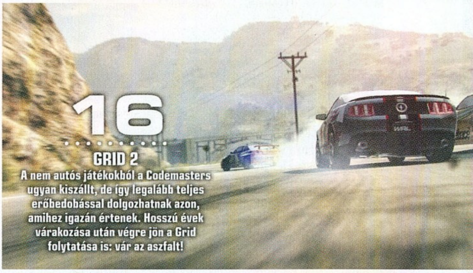
HARDVER

096 Hardver hírek
098 Asus G55W
100 Az ultrabookoké a jövő?
102 Hardver bemutató
103 Nintendo 3DS XL
104 Guru ÁlomPC
106 Hardvermentőöv

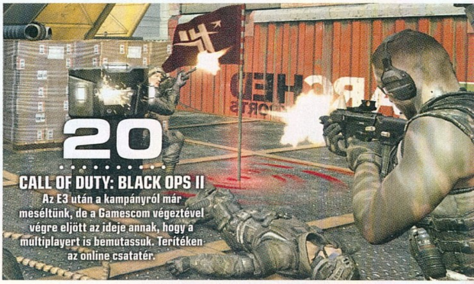
ROVATOK

084 Klasszikusok újrajátszva
090 Top 5 Legjobb vétel
091 Nosztalguru
092 Gondolatébresztő
094 Játékmentőöv
108 Levrov
110 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet

54
COUNTER-STRIKE: GO
Minden idők egyik legnépszerűbb shootere végre felújításon esett át, hogy a veteránok és az újoncok is modern feltételek mellett harcolhassanak.



16
GRID 2
A nem autós játékokból a Codemasters ugyan kiszállt, de így legalább teljes erőbedobással dolgozhatnak azon, amihez igazán értenek. Hosszú évek várakozása után végre jön a Grid folytatása is: vár az aszfalt!



20
CALL OF DUTY: BLACK OPS II
Az E3 után a kampányról már meséltünk, de a Gamescom végeztével végre eljött az ideje annak, hogy a multiplayert is bemutassuk. Terítéken az online csatatér.

DVD-TARTALOM

Teljes játék miatti helyhiány, négy videoteszttel tálalva

COUNTER-STRIKE: GO — VIDEOTESZT

Jó pár év után letörölték a port mindenki kedvenc csapatalapú akciójátékáról, ami most egy felújított, kicsit átalakított formában köszönt ránk. A Counter-Strike: Global Offensive egyszerre igyekszik a régi és az új játékosok felé nyitni, aminek meg is lett az eredménye: programjuk hetek óta tartja magát a Steam eladási toplistájának tetején. Nem csoda hát, hogy Wilson is odáig volt érte – őt most egy videoteszt keretében kérdeztük arról, hogy milyen lett az új változat.

DARKSIDERS II — VIDEOTESZT

Megérkezett a 2010-es Darksiders folytatása, melyben az apokalipszis négy lovasa közül most a Halál irányítását bízzák a játékosra. Hősünk a történetben igyekszik testvére nevét tisztára mosni, ami természetesen nem megy zökkenőmentesen. Démonokat és különféle lények százait küldi vissza a pokolba, méghozzá nem is akárhogy! Látványos, megújult harcrendszer, gazdag és jól felépített loot-mechanizmus, valamint rendkívül jól sikerült zene gondoskodik a szórakoztatásunkról.

SLEEPING DOGS — VIDEOTESZT

Főhet az Activision feje, hogy nem kértek a Sleeping Dogsból, ugyanis a nyár egyik legkellemesebb meglepetését ismerhettük meg általa. A játék végigjátszásába a megjelenést követő percekben már bele is vetettük magunkat, s meg sem álltunk addig, amíg egy gengsztert vagy korrupt rendőrt is életben találtunk Hongkong utcáin. Videotesztünkben most bemutatjuk, mitől is lett olyan addiktív és élvezetes játék a Sleeping Dogs.

TRANSFORMERS: FOC — VIDEOTESZT

A Transformers: War for Cybertron folytatására sokat vártunk, és bár nem kellett csalódnunk, tény, hogy a program alulteljesítette a magas elvárásokat. A sztori ott veszi fel a fonalat, ahol az első rész letette, az Álcák és az Autobotok háborúja immár az egész anyabolygót veszélybe sodorta. A folyamatos akció mellett a többjátékos mód is kiemelt figyelmet kapott, bár a PC-s változat e téren hagy kívánnivalót maga után.

ÍZELÍTŐ

Nehéz a DVD-szerkesztő élete: ha épp nem a teljes irodát vágja el a nettől azért, hogy egy-egy friss programot letöltsön az olvasók kedvéért, akkor biteket vadászik, hogy a kevéske helyre be tudjon valamit préselni. Így alakult ez ebben a hónapban is, mert a mostani teljes játékunk ismét felzabálta a rendelkezésre álló tárkapacitás nagy részét. Azért megküzdöttünk a feladattal, vérrel-verítékkel és a legdurvább tömörítési eljárásokkal érve el, hogy ha alkalmazásokat nem is, pár videotesztet azért rá tudjunk rakni a DVD-re. Jó szórakozást!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/webshop** webcímre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: HPXVHP

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen ártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 5**-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2012. november 1-ig** érvényes.

VISSZA AZ EZÜSTEGEK FÖLÉ!

SILVERFALL EARTH AWAKENING

[ÍRTA CHOCHO] **A Silverfall önállóan futtatható kiegészítője a „hosszabb, nagyobb, vágatlan" filozófia szellemében készült: bár a sztori ott veszi fel a fonalat, ahol az első rész letette, azok is élvezhetik, akik sosem játszottak az alapjátékkal. Kalandra fel!**

Pár hónappal ezelőtt volt szerencsénk teljes játékként az újság mellé tenni a Silverfallt. A rajzfilmes grafikájú hack 'n' slash sikert aratott az olvasók körében, így örömmel nyújtjuk át nektek a játék önmagában is futtatható kiegészítőjét, az Earth Awakeninget, ami egyébként a teljes alapkampányt is magába foglalja. Noha a 2008-ban kijött csomag a Silverfall folytatása, akkor sem kell csüggednetek, hogyha nincsenek meg a mentéseitek, vagy épp nincs kedvetek az első lépésektől kezdve új karaktert építeni. A Monte Cristo is tudta, hogy egy év hosszú idő, így elérhetővé tett egy különleges módot, melynek segítségével egy már harcedzett avatárt kaphattok kézhez. Semmi sem állhat tehát közétek és a gazdag fantasyvilág megmentése közé!

Magyarul is!

Ahogy az első rész esetében, úgy az önállóan is futtatható, de az eredeti kampányt tartalmazó Awakening kapcsán is jó hírünk van: a játék magyar felirattal is élvezhető! A fordítást ezúttal is a HUNosítók csapata végezte, akik áldásukat adták arra, hogy a DVD-re rápakoljuk a munkájukat. Mivel a szöveg mennyisége tetemes, ezért mindenképp megéri a feliratot használni!

A FAJOK EREDETE

Ez már csak azért is fontos tényező, mert az Earth Awakening kampányát kizárólag 45-ös, vagy annál magasabb szintű karakterek kezdhetik el. Mivel viszont a kiegészítő „stand-alone", azaz a Silverfall megléte nélkül is futtatható, új játékot kezdve egy 45-ös szintű karakterrel indulunk útnak. Csalás? Ugyan, inkább ügyes ugrás, mellyel azokat is rá lehet venni a játékra, akik az eredeti Silverfallt kihagyták. Már csak azért is megéri új avatárt indítani, mert karaktergeneráláskor az Earth Awakening két új fajt is elérhetővé tesz. Az első a törpe, mely legfőképp közelharcban jó, és nagyon-nagyon szerencsés. Egyszersmind érzékeny a mágiára és a távolsági fegyverekkel hajigáló ellenfelekre is. A második a gyíkember, mely agilis és gyors, szóval akár rugóknak jó alapanyag, de a közeli bunyók sem esnek nehezére – látszik, hogy kicsit akciódúsabbra vették a figurát a Kiev Games fejlesztői. A sztori szerint Nelwie királyaként meg kell védenünk alattvalóinkat a közelgő gonosztól. Nem egy Oscar-esélyes történet, de hát a hack 'n' slash-ek világában a forgatókönyv csak kiegészítése az állandó akciónak és a minél szerteágazóbb fejlődésnek.

HŐSÖK LEGYÜNK VAGY SZABADOK?

Az Earth Awakeningben pedig van hová fejlődni! A játék a számok nyelvére fordítva óriási bővítésnek minősül a Silverfallhoz képest. Csak tanulható skillből 20 újat találunk, a szabad osztályoknak hála pedig bármilyen mutáns karakter felépíthető. Ugyan ennek hátránya, hogy a tapasztalatlanabb próbálkozók rossz útra terelhetik avatárjukat, de ez a játék mégiscsak a lehetőségekről szól: ha nem volna mód a kötetlen fejlesztésre és a sok-sok loot megszerzésére, már nem is lenne olyan élvezetes. Főleg, hogy kiegészítőhöz képest az Earth Awakening kifejezetten hosszúnak mondható, teljesítménytől függően akár 20-25 órába is telhet egy végigjátszás. És ekkor még nem barangoltunk a hatalmas, még a Silverfallénál is nagyobbra duzzadt világban, nem oldottunk meg mellékküldetéseket, és egy csomó szereplővel nem futottunk össze. Bizony, a felszedhető társak – akik a Silverfall legérdekesebb elemei voltak – itt is visszaköszönnek: minimum ketten, maximum nyolcan eshetünk neki a száznál is többféle szörnynek és gigantikus főellenfélnek.

FANTÁZIAVILÁG

A Silverfall egy 2007-es játékhoz képest még ma is remekül néz ki, és az Earth Awakening csak újabb magasságokba emeli a program tálalásának színvonalát (a gépigény minimálisan érintett). A textúrák tűélesek, a cel-shaded karakterek minden egyes porcikája személyre szabható, a környezet pedig aprólékos kidolgozást kapott és még 2012-ben is nagyon részletesnek számít. Hát igen, azért megvannak a PC-exkluzivitás előnyei. Egy szó, mint száz, az Earth Awakening megéri a belefeccölt időt, még akkor is, ha az akció-szerepjáték nem a te műfajod. Jobbra hasznos tippek gondosan összeállított sorával várunk, szóval nincs kifogás, nyomás játszani!

ADATOK

KIADÓ
Monte Cristo Games

FEJLESZTŐ
Kiev Games

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
Nincs

GÉPIGÉNY

1 magos CPU 2 GHz-en, 128 MB VGA, 512 MB RAM, 7 GB HDD

INFO

A Silverfall: Earth Awakening 2008-ban jelent meg, önálló kiegészítőként.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

Jöhetnek koboldok, démonok és dementor-szerű lények, egy igazi hős minden rémséggel megbirkózik!

CSAPATMUNKA

A Silverfall egyik legjobb tulajdonsága a felvehető társak jelenléte. A játék során szerzett cimborákat ugyan nem muszáj magunkkal vinnünk, de erősen ajánlott, főleg, ha nem akarunk lemaradni a hozzájuk köthető sztorielemekről és extra küldetésekről. A karakterek attól függően csatlakoznak hozzánk, hogy milyen beállítottságunk van: ha technokraták vagyunk, akkor főleg azok az utazók kísérnek utunkon, akik szintúgy futuristaként gondolkodnak, amennyiben viszont a természetet favorizáljuk, tapasztalt varázslók és nimfaszerű elfek társaságára lehet számítani. Az Earth Awakeningben ez ugyanígy megmaradt: bár új társak nincsenek, a régieket újra fel lehet venni, és immár alattvalóinkként is velünk tartanak, hogy új küldetésekkel tegyék színesebbé életünk. Tanyát mindenképp vigyük magunkkal a Fosztogatók hajójára, mert sok dolog kiderül a múltjáról, és megértjük, miért fél annyira a rablóktól. Alin pedig Ethereába kísérjen el, hogy megtudjuk, miért olyan csöndes, és honnan is jött valójában ez a szende teremtés. A többi poént nem lőnénk le, és bár kicsit sajnálatos, hogy az Earth Awakening e téren nem nyújt újat, egy kiegészítőnek végül is ezt meg lehet bocsátani. Főleg, hogy egy rakás új skillt is kaptunk, melyek segítségével a saját hősünk iszonyú tápossá válhat.

LOOT, LOOT, LOOT!

Bizony, az Earth Awakening sem feledkezik meg a Silverfall (na meg persze az összes többi hack 'n' slash) legfontosabb tulajdonságáról: lootolni, lootolni, lootolni mindenek felett! És persze az sem árt, ha idő közben egyre táposabbá gyúrjuk magunkat. Mi tagadás, erre szükség is van, mert az Earth Awakening jóval keményebb dió a Silverfallnál – lesz pár főellenfél, aki olyannyira megizzasztja a tenyereteket, hogy még a pár oldallal arrébb kitárgyalt Dark Soulsszal is szívesebben... na jó, ez hülyeség, vissza a fejlődéshez! Az Earth Awakeningben megtalálható, 20 exkluzív skillről már szó esett a cikkben. Ezek közül nyolc Ultimate képesség, egy tucat pedig sima, magas szintű skill – összesen egyébként 165 különböző képesség van a játékban. Ez hatalmas szám, szóval nyugodtan lehet kísérletezni, de vigyázat! Az, hogy össze-vissza lehet variálni a karaktert, nem azt jelenti, hogy kell is. Sőt, ajánlott az alábbiak szerint haladni: minden egyes fajnak vannak exkluzív skillje, ez a gyíkemberek és a törpök esetében is 5-5 darab. A fajokhoz rendelt tulajdonságok alapvetően határozzák meg a karakter optimális fejlesztési irányát. Fontos: ne keveredj ellentmondásba!

FAJMUSTRA

A Silverfall eddig négyféle fajjal engedett karaktert indítani. Lehettél ember, elf, troll és goblin, és bár mindegyiknek megvoltak az előnyei és a hátrányai, leginkább a világhoz való viszonyulásukban találhattunk különbségeket. Nos, ez a négyes most kiegészült a cikkben is említett törpével és gyíkemberrel, melyek igyekeznek kiegyensúlyozni a játék mágikus beállítottságát. Mert hát valljuk be: a Silverfall a technokrata oldal ellenére is inkább a mágiának kedvez, egy-egy erősebb varázslattal könnyen oda lehet sózni az ellenfeleknek. Ezért aztán a készítők úgy gondolták, hogy beillesztenek két fizikai harcra összpontosító fajt, hogy ezzel is javítsák a játékélményt – sikerrel. Az Earth Awakeningben a törpék a szerencse fiai, ami legfőképp lootolás terén hasznos tulajdonság. A varázsláshoz nem igazán konyítanak, és a távolsági ellenfeleket se szeretik. De ha valamilyen alkotóelem kell, nincs nálunk jobb kincsvadász, és a közelharcban is meglepően erősek. Fontos azonban kiemelni, hogy törpét csak akkor érdemes indítani, ha már van tapasztalatunk a játékban. Ellenkező esetben nagyon nehéznek találjuk majd a fejlődés korai szakaszát. A gyíkember a törppel szemben újoncbarát karakter. Közelharcra specializálódott, tanknak viszont nem alkalmas, mert a trollnál biza gyengébb. Ellenben rugónak kiváló, mert gyorsan mozog, és roppant pontosan üt. Lootolásban nem erős, de ha valaki csak most ismerkedik a játékkal, és nem szeretne a régi lehetőségek közül választani, akkor erősen ajánlott fajnak számít (de jó tudni, hogy technokrata beállítottságú).

ÚJ TERÜLETEK

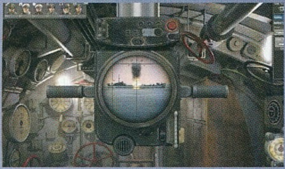
Az Earth Awakeningben a játék amúgy sem kis világa még nagyobbra nőtt, hála az új területek megjelenésének. Ezek közül a legszebb és legkidolgozottabb mindenképpen Ethera, a felhőkön lebegő, mágikus város. Ugyan nem tartalmaz sok küldetést, a sztori legfontosabb fordulatai mégis ezen a helyen történnek. Itt derül ki például, hogy Von Skromel tábornok nem az, akinek mutatja magát, és ördögi tervei mögé is bepillantást nyerünk. Fontos állomás még a sokkal eseménydúsabb és humorosabb Törpék földje, ahol is Portis ad pár érdekes küldetést – feltéve persze, ha a csapat tagja. Ellátogatunk még a Kristálylabirintusba, a gyíkemberek birodalmába, és ezeken a helyeken húsz új szörnyfajjal ismerkedünk meg. Találkozunk eddig még nem látott főellenfelekkel is – a játék nem könnyű, szenteljünk minél több időt grindelésre!

A TÖBBJÁTÉKOS MÓD

Sajnos, ahogy a Silverfall esetében, úgy az Earth Awakeningnél is leálltak az online szerverek, és csakis a Hamachi nevű LAN-emulátorral lehet megpróbálni az internetes játékot. A metódus nem zökkenőmentes, például a sztori küldetései sokszor kifagynak, de a mellékes missziók üzemképesek, és már a puszta szeletelés is jó poén hét haver társaságában. Persze a LAN-parti is remek ötlet, csak ahhoz ugye össze kell ülni – köztünk szólva a multi jópofa, de ekkora melót már nem biztos, hogy megér, szóval, hacsak nem akarjátok mindenképp erőltetni, jobb, ha maradtok a Diablo III kooperatív opciójánál...

Silent Hunter Online: új vizeken

Nem véletlenül időzítette a lehető legrosszabb napra gamescomos prezentációját a Ubisoft: a cég mindenkit meglepve kizárólag free-to-play játékokkal készültek az expóra. A magas kalózkodással magyarázott lépés a nagyobb, netképesebb sorozatok átviteléről szól, így az első áldozat az a **Silent Hunter Online**, amely a korábbi részekkel is csak egy rettenetesen kicsi réteget, a tengeri hadviselés rajongóinak szubkultúráját tudta megszólítani. A Blue Byte-nál készülő epizód böngészőben kínálja a teljesen 3D-s tengeralattjáró vadászatot, minden valós paraméterhez hű gépekkel, rengeteg igazi és fiktív csatával, a sorozat történetében először komplett kooperatív játékmóddal.

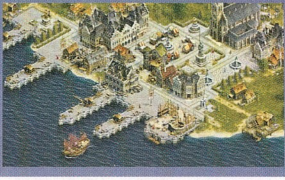


Might & Magic Heroes Online

A szerencsétlen Might & Magic Heroes egy másodpercig sem pihenhet: a közeljövőben a kártyás stratégiai játékon túl kap egy a fiatalabb korosztálynak szánt böngészős RPG-t, illetve egy hagyományos epizódot is, azonban nem dobozos formában, hanem a Silent Hunter Online-hoz hasonlóan böngészős kiadásban. A nagyon találóan **Might & Magic Heroes Online**-nak elnevezett fejezet megtartja a hatszögekre osztott játékteret és a világ lóhátan való felfedezését, de maradnak az RPG elemek is, így egy szinte minden szempontból kidolgozott, teljes értékű részre számíthatunk, kifejezetten szemet gyönyörködtető látványvilág mellett, Flash 11-gyel hajtva.

Anno Online: kalmárkodás

Nagyon jól pörög az Anno sorozat szekere mostanság: a 2070 kiadása óta valósággal szárnyal a német Blue Byte, így egyáltalán nem meglepő, hogy a F2P invázióból ők sem maradnak ki. A Silent Hunter Online mellett náluk készül az **Anno Online** is, amely az európai birodalomépítést mutatja be a gazdasági oldalról, kereskedőkkel, városépítőkkel. 120-nál is több típus, 800-nál is több épület várja, hogy megjelenjen a terepen, így az elkötelezett honatyák már a böngészőben is felhúzhatják a maguk kis olajozottan működő városát. Ahogy az előző két címet, úgy ezt is ugyanaz a motor mozgatja, így a látványra semmiképp sem lesz panasz – remélhetőleg ez a tartalomra is igaz lesz!



PÉNZ BESZÉL: ÜZLETI HÍREK

KIPUKKADT AZ ONLIVE LUFI

Viharos gyorsasággal rajzolódott újra a streamelő szolgáltatások piaca a Gaikai felvásárlása után. A legfőbb riválisnak számító **Onlive** alig pár héttel később kénytelen volt bedobni a törülközőt, igaz, nem végleg. A bomba augusztus végén robbant, mikor az Onlive kifutott a pénzből (havi 5 millió dollárt fogyasztottak). Az alkalmazottak zöme az utcára került, csak egy elenyésző hányaduk került át az új, a szolgáltatást tovább üzemeltető céghez. A most már publikus számok megmutatják, hogy mi volt a baj: az Onlive túlbecsülte a piacot, több mint 8000 szervert vett, ám a 2,5 millió regisztrált felhasználóból alig 2000 (!) számított aktív vásárlónak, játékosnak. A váltás és a nehézségek ellenére az Onlive tovább üzemel, de ezek után ki tudja, hogy meddig.

BEZÁRT A STUDIO LIVERPOOL

Minden idők egyik legrégebb óta üzemelő stúdiója volt kénytelen bezárni kapuit augusztusban. Az áldozat a leginkább a Wipeout sorozatról ismert **Sony Liverpool**, de az idősebbeknek talán többet mond a Psygnosis név. Az 1984-ben létrejött csapat nevéhez ezernyi legendás játék köthető, de igazán nagy hátszelet 1993-ban kaptak, mikor a Sony felvásárolta őket. A létező összes Sony platform startjába besegítettek, gyártva a nyitócímeket, a PlayStationhöz, a PSP-hez és a PS Vitához is. Nem tudni, ki veszi át a gyeplőt a WipeOut sorozat kapcsán, az viszont biztos, hogy Liverpoolból csak a játékgyártói kapacitás tűnik el, a tesztelői részleg, illetve az egyéb háttérmunkákat végző divíziók az eddigi menetrend szerint üzemelnek tovább.

BUKOTT A THE SECRET WORLD

Hiába rendelkezik évtizednyi tapasztalattal, több, valamennyire sikeres MMO-val, valamint egy zseniális Ragnar Tornquisttal a **Funcom**, ez egyszerűen nem akar összejönni: siralmasan nyitott a The Secret World. A hosszú évekig készülő, sok szabályt felrúgó, masszívan online szerepjátékra alig 200 ezren voltak eddig kíváncsiak. A Funcom tehát nem elég, hogy nem tudta megismételni az Age of Conan nyitányát, de örülhetnek, ha nem kell becsukniuk a boltot. Szerencsére van B-terv a vállalat megmentésére, a már futó MMO-k termelik a pénzt, jelenleg egy LEGO MMO is fejlesztés alatt áll náluk, de az alkalmazottak fele még így is az utcára került, így a jövőben a jóval kisebb, visszafogottabb játékok jegyében dolgoznak tovább az északiak. Mi egy The Longest Journey 3-mal is megelégednénk!

NOVEMBER 30-ÁN BEZÁR A PARAGON STUDIOS, ÉS VELÜK EGYÜTT A SÍRBA MEGY A CITY OF HEROES MMORPG IS.

Stronghold Crusader II

Elérkezettnek látja az időt a kissé megtépázott hírnevű Stronghold sorozat folytatásához a Firefly Studios. Az első részével az egész világot meglepő, a másodikkal a formulát is kiválóra csiszoló sorozat **Crusader II** néven kapja meg a maga új epizódját. Ebből már könnyen kisakkozható, hogy ezúttal is a Keresztes-háborúk kora adja majd a helyszínt és az alaptémát, így a várépítés és a várostrom elkötelezett hívei a Közel-Kelet vérzivataros időszakában élhetik ki perverz hajlamaikat. Az alapvetően újragondolt kezelőfelület, a továbbfejlesztett grafika, a valós fizika, illetve az ezernyi új egység mellett a legnagyobb újdonság a fejlesztés kapcsán érhető tetten. A játékot maguk az érdeklődők finanszírozhatják a Gambitious portálon át, ám ezúttal nemcsak a teljes verzió üti a markukat, de a befektetésük mértékhez igazodva magából a bevételből is részesednek, úgy, mint egy részvényes, így a Kickstartertől eltérően a támogatók tényleg a részesévé válnak a fejlesztésnek. A Crusader II megjelenése jövőre esedékes, kizárólag letölthető, digitális formában.

Igazi klasszikusokat pakol egyetlen csomagba az Electronic Arts – rögtön 17-et! Ha netalántán kihagytad volna a legendás Command & Conquer sorozat valamelyik tagját, október 5-től az egészet pótolhatod. A The Ultimate Collection 25 fontba kerül, és elsősorban az Originen vásárolható meg, a dobozos kiadás is csak egy letöltő kódot fog tartalmazni.

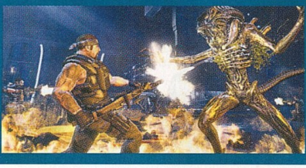
Minden előjel nélkül hozta vissza a sírból az Interplay a több mint egy évtizede szunnyadó Black Isle stúdiót. A legendás RPG gyár, a Fallout, a Baldur's Gate és a Planescape Torment mögött álló csapat csak a nevében mutat hasonlóságot elődjével – a vezető fejlesztők azóta már máshol dolgoznak. A hír annyira váratlan volt, hogy még a BI veteránokat is meglepte.

A drákói szigor ellenére (vagy pont azért?) a játékipar legsúlyosabb kalózkodási rátájával kénytelen PC-n üzemelni a francia gyökerű Ubisoft. A kiadó saját felmérése szerint a felhasználók 93-95 százaléka használ illegális szoftvert, ingyen élvezve az olyan sikersorozatokat, mint az Assassin's Creed vagy az Anno. Remélhetőleg a megoldás nem a mostaninál is durvább másolásvédelem lesz.

Véglegesítette az „Xbox Live on Windows 8" első hullámának játékait a Microsoft. A rendkívül erős támogatással induló operációs rendszer október 26-án startol, olyan szereplőkkel a fedélzeten, mint az Angry Birds, a Fruit Ninja, a magyar fejlesztésű Pinball FX 2, a Pac-Man CE DX, a Kinectimals Unleashed, az IloMilo és természetesen a kihagyhatatlan Aknakereső. És persze a Pasziánsz friss változata is a fedélzeten van, de a repertoár folyamatosan bővülni fog.

Asszimetrikus multi az Aliens: CM-ban

A Left 4 Dead ihletésében készül az **Aliens: Colonial Marines** egyik multiplayer módja. Az „Escape" során a két csapat kétszer négy főre oszlik: az egyik a katonákat, a másik magukat az alieneket irányítja. A cél értelemszerűen a túlélés, illetve a pálya végének elérése. Természetesen a feladat egyáltalán nem lesz egyszerű, a savköpő, falmászó lények folyamatosan veszélyt jelentenek, így rendkívül erős csapatmunkára lesz szükség a küldetések teljesítéséhez. Ráadásul bármelyik társ halála azonnali game overt, üvöltözésekkel teli perceket eredményez. Február 12-én kiderül, a Gearbox hogyan boldogul!



Új franchise lesz a BIA: Furious4-ból

Két nappal a szeptemberi PC Guru megjelenése után tartja a rajongótáborának szentelt kiállítását a Gearbox. Miért olyan jeles esemény ez? Mert szó fog esni a Borderlands 2 DLC-kről, jönnek az új Aliens gameplay videók, és végre megint előkerül a **Brothers in Arms: Furious 4**! Igaz, teljesen új néven: a bejelentése óta egyáltalán nem mutogatott, a Borderlands ihlette akciójáték visszament a tervezőasztalhoz, hogy saját franchise-ként éledjen újjá. Azt nem tudni, hogy még a Ubisoft állja-e a kiadást, illetve, hogy milyen változásokra kell számítani, de 15-én talán az összes részlet tisztázásra kerül.

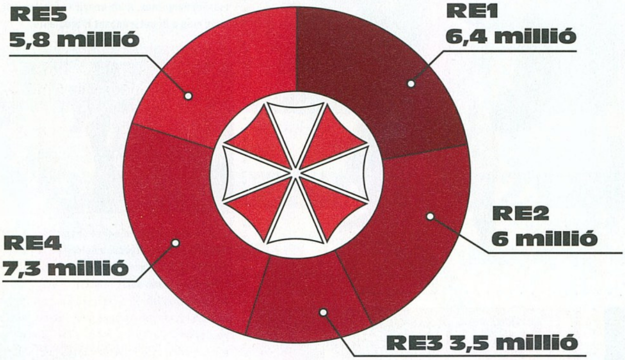
ÚJABB AAA JÁTÉK BÚCSÚZIK EL A WINDOWS XP-TŐL: A BLACK OPS II MÁR CSAK VISTÁN VAGY W7-EN HAJLANDÓ ELINDULNI

MGS: Ground Zeroes

Meglehetősen kicsi az esélye annak, hogy PC-re valaha is megjelenik, de akkora bejelentésről van szó, ami mellett nem lehet szó nélkül elmenni: az idei PAX-on Hideo Kojima bemutatta következő játékát... ami nem meglepő módon ismét MGS lesz. A **Metal Gear Solid: Ground Zeroes** a sorozat történetének korai éveibe illeszkedik be: a harmadik fejezettel, majd a Peace Walkerrel elindított szálat viszi tovább. Főhőse ezúttal is Big Boss, minden lopakodós játék hősének ősatyja, az időpont azonban már nem a hatvanas évek, hanem a nyolcvanas. A történetről ezen kívül azonban semmit sem tudni, annyi biztos csupán, hogy mint mindig, ezúttal is ezernyi utalás lesz a többi Metal Gear Solidra. Legnagyobb újítása a játékmenetben keresendő, a Ground Zeroes ugyanis már-már teljesen sandbox alapú lesz, így lineáris pályavezetés helyett egy valamennyire szabadon bejárható világra/pályára lehet számítani, járművezetéssel, kémkütyükkel, meg mindennel, ami miatt akkora kultusz övezi a sorozatot. A Ground Zeroest jelenleg PC-n demózzák, de a célplatform a PS3 és az X360. Ha megmozdul rajtuk...

Resident Evil statisztika

Vannak olyan közhelyek, amik igazak – például, hogy meztelen női testtel, illetve bejáratott névvel bármit el lehet adni. Ennek a legtökéletesebb példája a Resident Evil saga, amely a minősíthetetlenül rossz Racoon Citynek is adott annyi hátszelet, hogy bőven elmenjen belőle kétmillió, de a sorozat korai éveiben még ennél is nagyobbakat tudott szakítani. Hogy pontosan mennyit is? Az alábbi grafikonon most szemrevételezhetitek a RE milliókat!



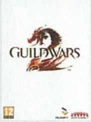
Szeptemberi számok

25 év	után változtatta meg hivatalos logóját a Microsoft, igazodva a Windows 8 dizájnjához.
2,2 millió	PlayStation Vita fogyott világszerte január 30-ig bezárólag, de a gép iránti érdeklődés alacsony.
30 euró	az ára a Borderlands 2 Season Pass-nak, amely a játék mind a négy DLC-jét tartalmazza.
8,5 millió	dollárral zárult az Android alapú Ouya Kickstarter gyűjtése. Az eredeti cél 950 ezer dollár volt.
150 csapat	lesz az ősszel megjelenő Pro Evolution Soccer 2013-ban, több, mint az eddigi PES részekben.
57 millió	játékórát, vagyis 6500 évnyi időt öltek eddig a Dead Island felhasználók a kooperatív módba.

TOP 10

ANGLIA 08.24 – 08.31

Guild Wars 2



Minden idők egyik legerősebb startját még a szerver problémák se tudták lelassítani: a GW2 jött, látott és mindenkit maga mögé utasított!

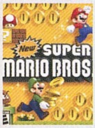
PCG 12.10 **90%**

Sleeping Dogs

Az ázsiai bűnelkövetés az angolokat is megfogta: az eredetileg törölt játék stabilan tartja helyét a szigetország eladási listáján. Bravó, United Front Games!

PCG 12.10 **88%**

New Super Mario Bros. 2



A Mario család minden évben, minden évszakban kelendő, főleg, ha az egész játékot az érmegyűjtésre hangolják.

PCG XX.XX **XX%**

London 2012: The Official Video Game

A játékoknak ugyan vége, de az angol vásárlók még mindig bőszen pakolják a kosarukba a virtuális olimpiát.

PCG 12.09 **75%**

Lego Batman 2: DC Super Heroes

Megvolt a maga pozitív hatása a Batman filmnek: a legutóbbi LEGO játék iránti kereslet ismét megerősödött.

PCG 12.08 **86%**

Darksiders II

Alig egy hétig tudta magát tartani Angliában a Darksiders II: reméljük ez csak ideiglenes állapot és magára talál annyira, hogy visszahozza az árát.

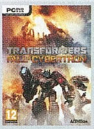
PCG 12.10 **82%**

Madden NFL 13

Lehet rögbi, lehet foci, lehet futball, ha labda van benne, és matt részegen is lehet nézni, akkor az angolok egészen biztos, hogy megveszik.

PCG XX.XX **XX%**

Transformers: Fall of Cybertron



Ha a multi működne, mi is jobb pontszámot adtunk volna neki, de Angliában még a hibáival együtt is szeretik.

PCG 12.10 **70%**

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

Sajnos a PC-s változat nem lett olyan jó, mint reméltük, de a közeljövő katonáival azért el lehet lövöldözni pár órát.

PCG 12.09 **75%**

Call of Duty: Modern Warfare 3

Hiába lassulnak a DLC eladások, a Call of Duty még mindig egy jelenség: majd' egy évvel a kiadása után is viszik, mint a cukrot.

PCG 12.01 **86%**

NEM LESZ KAMPÁNY A COMMAND & CONQUER: GENERALS 2-BEN. A JÁTÉK MOST MÁR F2P MMORTS-KÉNT KERÜL A PIACRA

The Whore of the Orient

A PC-t és következő generációs konzolokat célozza meg új játékával a sírból visszahozott **Whore of the Orient**. Az 1936-os év Kínája, egész pontosan Sanghajt kerül bemutatásra, amely akkoriban a bolygó egyik legkorruptabb, legdekadensebb városa volt – a nyugat épp kezdte kizsákmányolni a kínai népet, de a rezsimnek a kínai nacionalizmussal és a kommunizmussal is meg kellett küzdenie. A játékbeli helyzetet az International Police Force, a nyugati rendőrökből álló csoport próbálja kordában tartani, dacolva az elemekkel, elhintve a béke magjait. A fejlesztés még korai fázisban van, de talán nem kell rá annyit várni, mint a Noire-ra.

PC-re jön a Dementium II

Gyakorlatilag példátlan, hogy egy Nintendo DS játék PC-re költözzön, főleg, mert a gép tavaly, a 3DS megjelenésével már kifutott, de a lehetetlen most megtörténik: valamikor még idén megjelenik a **Dementium II** átirata. A Renegade Kid horrorja William Redmoor történetét követi végig, aki egy radikális agyműtétet követő öthetes kómából ébred fel, de a Bright Dawn kórházban gyilkosok és más gonosztevők raboskodnak – Redmoor is egy közülük, a hatóságok szerint ő a felelős a felesége és lánya haláláért. A Dementium II nem aratott zajos sikert 2010. májusi megjelenése során, de ez remélhetőleg most változni fog.

Tweetek a játékvilágból

Igazi piros betűs nap a mai: a Black Mesa hamarosan megjelenik! Kattints, ha tudni akarod a dátumot.

A RAJONGÓI HALF-LIFE REMAKE NYOLC ÉVVEL A BEJELENTÉSE UTÁN VÉGRE MEGJELENIK... LEGALÁBBIS AZ ELSŐ FEJEZETE.

A Spelunky annyira nehéz volt, hogy arra gondoltam, a Super Meat Boy mégse kemény, úgyhogy megint beraktam a gépbe. Már király vagyok benne!

TIM SCHAFER IDEGEIT ÉS KITARTÁSÁT LEGALÁBB ANNYIRA KIKEZDTE A SZADISTA XBLA JÁTÉK, MINT MIDNITE-ÉT.

Rendkívül szomorú hírt kaptam: a QUAKE és a videojáték ipar legendás alakja, Paul Steed a mai nap folyamán elhunyt.

JACE HALL ÉS AZ EGÉSZ VILÁG SIRATJA STEEDET, AKI EZERNYI KULTIKUS VIDEOJÁTÉKBAN VETT RÉSZT MODELLEZŐKÉNT.

A 2K üzleti jelentése alapján csak két GTA-ból rendeltek elő többet a cég történetében, mint a Borderlands 2-ből.

GEOFF KEIGHLEY, A VGA SZERVEZŐJE, A G4 MŰSORVEZETŐJE LEGALÁBB ANNYIRA VÁRJA A JÁTÉKOT, MINT MI!

ÉRKEZŐBEN:

09.20 | PC

Torchlight II

Amikor már majdnem feladtuk volna a reményt, visszatérve a patch után is kissé felemás Diablo III-hoz, jött a nyár híre: végre TÉNYLEG megjelenik a Torchlight II. Nem, nem viccelünk, bő másfél év késés, ezernyi ígérgetés után tényleg a piacra kerül az év talán legjobban várt hack 'n' slash-e. A béta alapján egészen kiváló játék meglehetősen rossz időpontban, egy nappal a Borderlands 2, négy nappal az új WoW kiegészítő előtt érkezik, így nem kizárt, hogy sokáig marad a polcon. Az viszont biztos, hogy mi megvesszük, már csak a borzasztóan barátságos, 19 euró körüli ára miatt is.

09.21 | PC, PS3, X360

Borderlands 2

Remegő kézzel, piros filccel bekarikázott naptárral, illetve végtelen tárolókapacitású loot-ládával várjuk a szeptember 21-ét, a Szent Napot, hisz ekkor jelenik meg a Borderlands folytatása, a játék, amiért szinte mindenki odavan. A PC Guru stábjáról ez gond nélkül elmondható, nem nagyon van olyan tag a fedélzeten, aki ne készülne minimum 1 szabadnap kivételével arra az XP farmolásra, ami a hónap végén indul. Egycsilliárd fegyver, legalább ennyi szörny, küldetés, felfedezésre váró helyszín, na és persze igazi csapatmunka – vajon ez lesz 2012 legjobb játéka, vagy ez lesz 2012 legjobb játéka?

09.25 | PC

WoW: Mists of Pandaria

Nagy eséllyel nem sírja magát álomba sem az Activision, sem a Blizzard a World of Warcraft zuhanó előfizetői bázisa láttán – a tizenkét millióból mára már csak kilenc millió maradt, de talán az általuk befizetett összeg még elég ahhoz, hogy így is dollár milliárdokkal zárhassák az üzleti évet. A friss patchek, a F2P felé való nyitás ellenére a Mists of Pandaria megjelenése még mindig piros betűs nap. Lehet utálni a pandákat, szidni a nem túl eredeti témát, de a WoW jelentősége vitathatatlan, és amíg nem jön a Titán, vagy egy új sikercím, egészen biztos, hogy a nyolc éves uralkodás egy évtizedesre bővül.

09.29 | PC, PS3, X360

FIFA 13

A borítónk és a tartalomjegyzékünk láttán már tudjátok, hogy leteszteltük a FIFA 13-at, de a lap megjelenésekor még lesz pár nap a játék boltba kerüléséig. Chocho már összefoglalta, hogy miért érdemes idén is beruházni az idei felvonásba – mivel riválisból csak egyetlen egy van a piacon, ezért a verseny sem annyira kiélezett, mint ami egészséges lenne, de az EA Sports idén is megmutatta, hogy ha nem is akkora erőbedobással, mint eddig, de azért 2012-ben is tettek annyit a FIFA kalapba, hogy megint megérje lecserélni az alig egy éves elődöt.

A PRÉMIUM ELŐFIZETÉSSEL NEM RENDELKEZŐ JÁTÉKOSOK SZEPTEMBER 25-TŐL VÁSÁROLHATJÁK MEG AZ ÚJ BATTLEFIELD 3 KIEGÉSZÍTŐT

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Planetary Annihilation

http://planetaryannihilation.com/

A Super Monday Night Combatot jegyző Uber Entertainment új játékában „visszatér a gyökerekhez", hiszen a független csapat technikai főnöke, Jon Mavor írta a legendás Total Annihilation motorját, és ő volt a Supreme Commander főprogramozója is, míg a művészeti vezető, Steve Thompson ugyancsak dolgozott ezeken a játékokon, mint grafikus és animátor. Márpedig a Planet Annihilation le sem tagadhatja a Cavedog emlékezetes RTS-ének örökét, ám a klasszikus játékmenetet egy véletlenszerűen létrehozott bolygó gömbfelszínére helyezi – sőt, egy egész naprendszerbe, hiszen miközben az adott planétán ádáz harcot folytatunk ellenségeinkkel, kolonizálhatjuk a körötte keringő holdakat, vagy épp halálos fegyverré alakíthatjuk az aszteroidákat. Játszhatunk egyedül, skirmish meccsen egy haverunkkal, vagy hatalmas, fél napos, 40 fős űrháborúkat több ezer egység részvételével. A srácok a Kickstarteren kalapoznak, reméljük sikerrel, hiszen egy mostanában mostohán kezelt műfaj egyszerre egyedi és tradicionális „mohikánkja" formálódik a kezeik között.

A Ludum Dare és az evolúció

http://www.ludumdare.com/compo/ludum-dare-24/

Rovatunkban már korábban is írtunk a Ludum Dare játékkészítő versenyről, amelynek lényege, hogy a nevezőknek egy adott témára kell játékot készíteniük egyetlen hétvége alatt. Az idei, 24. „jam" augusztus 24 – 27. között zajlott, témája az evolúció volt, és összesen 1405 pályamű érkezett be. A fenti címen megtalálhatjátok a versenyzőket, és mire e sorokat olvassátok, már a győztes kilétére is fény derül. Érdemes körülnézni, mert például a Plants vs. Zombies tervezője, George Fan is beszállt a buliba, az általa készített Octogeddon egészen őrült. Nagyszerű ötletekre és jópofa kis szösszenetekre lehet bukkanni, csak győzzétek végignyálazni a felhozatalt...

Ludum Dare

Harold

http://www.moonspiderstudio.com/games.php

A floridai Key Biscaine-ben székelő Moon Spider Studio olyan figurákból alakult 2009-ben, akik az EA, az Eden Games és az Ignition, illetve a Dreamworks, a Disney, a Pixar és a Studio Ghibli csapatát erősítették korábban, így nem meglepő, hogy első játékuk már grafikában is kimagaslik a tömegből – hát még játékmenetében! Pedig a Harold első ránézésre egy tipikus oldalra görgetős platformcím, amiből manapság Dunát lehet rekeszteni – ám a látszat csal. Mert bár egy lakli futót kell terelgetnünk az adott szinten, hogy minél jobb időt érjen el, ezt csak közvetve tehetjük meg, lévén egy Gabe nevű őrangyalt testesítünk meg. Az ő kezével kell a változatos környezetben felépített pályák elemeit kezelnünk, előállítva az ideális útvonalat az amúgy nem éppen sportolóalkat Haroldnak (miután több lehetőségünk is van, ezért gyorsan kell gondolkodni és cselekedni), miközben a szerencsétlent a megfelelő helyen ugrásra ösztönözzük, vagy épp felgyorsítjuk egy jó időben elsütött villámmal. A játék tehát a „side-scroller" platformstílust vegyíti az istenjátékok alapvetésével, stratégiai és logikai fűszerezéssel, puzzle-elemekkel, mindezt rajzfilmszerű látvánnyal, dinamikus zenével és remek humorral, így minden reményünk megvan rá, hogy 2013 tavaszán, PC-n és konzolokon egy újabb, remek kis indie-címmel gazdagodunk.

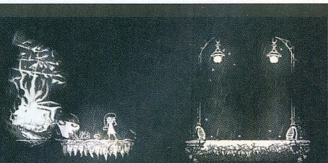
To The Moon: folytatás és „közjáték"

http://freebirdgames.com/

A Freebird Games több jó hírt is megosztott a rajongókkal a Facebookon augusztus végén. Az első, hogy készül a nagyszerű kalandjáték folytatása, Dr. Watts és Dr. Rosalinde újabb páciens életét próbálja megváltoztatni, ám miután a történet jórészt ugyebár a régmúlt emlékei között zajlik, van rá esély, hogy ezek között ismerős arcok is felbukkannak... Miután pedig a fejlesztés sok időt vesz igénybe, a srácok úgy döntöttek, összedobnak egy amolyan „közjátékot", egy rövid epizódot, mely a készülő második rész alanyának életéből villant fel egy kis szegmenst; ez pár hónapon belül várható. És még valami: a To The Moon „még mindig" érkezik a Steamre, de már célegyenesbe fordultak a készítők, így hamarosan a Valve rendszerében is megvásárolható lesz ez a remek cím.

Closure a Steamen!

http://closuregame.com/



Nagy meglepetést és még nagyobb örömet okozott a mindössze három főből álló (Tyler Glaiel tervező-programozó, Jon Schubbe grafikus, Christopher Rhyne zeneszerző) Eyebrow Interactive, amikor bejelentette, hogy a díjak özönével elhalmozott (többek között a 2012-es Indie Game Challenge fődíját is elnyerő), ám eddig PSN-exkluzív Closure szeptember 7-én PC-re és Macre is megjelenik a Steam rendszerén. A kritikusok és a közönség kegyét is elhódító, saját hangulatú, fekete-fehér puzzle leginkább a Limbóhoz hasonlítható (vagy fordítva, hiszen a játék első, még böngészőben játszható verziója jó másfél évvel a Playdead remeke előtt jelent meg); hősünket a sötét pályán kell fények segítségével terelgetnünk úgy, hogy mind a sötét, mind a fény segítségünkre van egy-egy feladat megoldásában. A „mi" verziónk ráadásul olcsóbb, a PSN-es 15 helyett 10 dollárba kerül, sőt a végigjátszás után feloldunk egy extra módot is, amelyben a készítők kommentálják a játékot.

AZ IDEI INDIECADE VERSENYÉRE 500 PÁLYAMŰ ÉRKEZETT, A FESZTIVÁLRA PEDIG OKTÓBER 4-7. KÖZÖTT KERÜL SOR.

The Franz Kafka Videogame

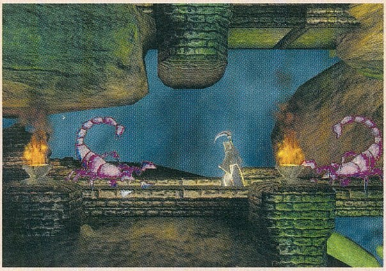
http://kafkagame.blogspot.se/

Dennis „mif200" Galanin egy rendkívül kreatív fiatalember, aki nagy szerencsénkre nemcsak grafikusként éli ki istenadta tehetségét, hanem kalandjáték-készítőként is. Ennek gyümölcse volt az egészen egyedi, imádni való, 2010-es Hamlet, mely a klasszikus Shakespeare-drámát keltette életre sötét humorral és nagyszerű látvánnyal (elérhető a szerző weboldaláról [http://mif2000.blogspot.hu/] – érdemes amúgy átböngészni az itt található kísérleti játékokat is, a Sophie és a Disc & World nagy kedvencem), és amelyet mind a szakma, mind az indie-közösség elismert. Nos, „kétezres" barátunk úgy tűnik, nagy irodalomrajongó, hiszen PC-re, Macre és iOs-re készülő új klasszikus kalandja Franz Kaffka novellából építkezik, és lássuk be, a világhírű osztrák író abszurd, kifacsart világa tökéletesen alkalmas alanynak tűnik...

Stained

http://www.stained-thegame.com/

Az indiai RealAxis Software első játéka egy érdekes, 2D-s akció/platform/puzzle elegy. Hősünk egy ismeretlen figura, fekete, csuklyás köpenyben és kaszával a kezében, aki bekerül egy várba, egy ősi, hatalmas csata túlélőinek utolsó menedékhelyére. A menekültek az ablakokra a háború színes képeit festették, és ha összetörjük ezeket, könnyen lehet, hogy a rajtuk szereplő szörnyek életre kelnek. Márpedig ezt kell tennünk, mert a továbbjutás záloga az üvegszilánkokban rejlik, hiszen ezekből készíthetünk új eszközöket, fegyvereket a tangramhoz hasonló módon, ezekből építhetünk platformokat, és ezek rejtik a továbbjutáshoz szükséges kulcsokat is. Mindeközben a sztori darabjai is helyükre kerülnek, és ki tudja, talán még az elrejtett kincsre is rábukkanunk. A játék az ígéretek szerint szeptemberben jelenik meg, a demó letölthető a hivatalos oldalról.



Anne & Benie

http://www.jason-yikai.blogspot.com.au/

Úgy tűnik, az Amanita Design munkássága nemcsak a 77. oldalon tesztelt Unmechanical csapatát ihlette meg, hiszen az ausztrál RMIT egyetem melbourne-i animációs és interaktív karán tanuló Jason Cheung Yi Kai vizsgamunkájának múzsájaként maga is a Machinariumot jelölte meg. A Unity Engine-re épített, 2D-s, igencsak kellemes látványvilágú és egyedi hangulatú játék egy Anne nevű kislány és barátja, Benie, a robotelefánt kalandjait meséli el a cseh csapat stílusába. Vagyis mindenféle felirat vagy narráció nélkül, így nemcsak a feladatokat kell

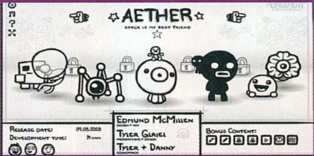
megoldanunk, hanem a narratívát is magunknak kell „elmeselnünk". Az alfaverzió letölthető az IndieDB-ről (http://www.indiedb.com/games/anne-beanie/), és az máris leszűrhető belőle, hogy érdemes Yi-Kai barátunkra odafigyelni, mert igencsak bővében van a tehetségnek.

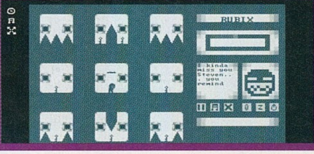
The Basement Collection

http://edmundm.com/post/29616227832/something-new-has-appeared-in-the-basement

Edmund McMillen neve összeforrt a Super Meat Boy-jal és Binding of Isaac-kel, bár a zseniális kaliforniai tervező portfóliójában közel kéttucatnyi játék található. Ezekből nyolcat összerakott egy csomagba, mely a Steamen augusztus 31-én jelent meg, 4 eurós áron, ráadásul mindegyiket megpakolta mindenféle extrával és achievementekkel ez a drága ember.

Íme, a kínálat: a Time Fcuk időmanipulálós puzzle-platformer, extra fejezettel, zenével, audiokommentárral és kipofozott pályaszerkesztővel. A fantasztikus Aether akció-puzzle (ennek egyik társszerzője egyébként a Closure tervezője, Tyler Glaiel) bónusztartalommal, új zenével, javított grafikával, irányítással, fizikával és kommentárral. Az ugyancsak egyedi puzzle-





platformer Spewer, szintén bónuszfejezettel és csiszolt irányítással, fizikával. A klasszikus Meat Boy és a fizikai puzzle Triachnid (ezek irányítása is javítva lett), az őrült akcióval „büntető" Grey Matter, illetve a kísérleti „játék", a Coil. Ezek mellé jön még két meglepetéscím, hét feloldható extra, hat játszható béta és techdemó, 30 oldalnyi fejlesztési dokumentáció és vázlatrajz, 16 percnyi videó (ebből 10 perc McMillen-interjú, ami kimaradt az Indie Game: The Movie-ból), plusz a teljes hanganyag, rajongói remixekkel megspékelve. Ismétlém: mindez 4 euróért...

(A felsorolt játékok ingyenes alapverziói kipróbálhatók a Newgroundson: http://bluebaby.newgrounds.com/games/).

A JÁTÉKIPAR FEJLŐDÉSE EGY JÁTÉKON KERESZTÜL, EZ AZ EVOLAND: HTTP://BIT.LY/OM3JEN. KIPRÓBÁL, ÖRÜL!

CSALÁDI VAKÁCIÓ

The Sims 3: Seasons

[ÍRTA KREDENC] **Az Electronic Arts Sims-stúdiójában teljes gőzzel beindult a klóngyár, mi pedig nem értjük az okát – mindenesetre megpróbáljuk felvenni az új tempót, és lépést tartani a megkettőzött erővel dolgozó sim-iparosokkal...**

Az Évszakok, akárcsak a második részbeli, hasonló című elődje, kevésbé meglepő módon az évszakokat hozza el immár nyitott és szabad világunkba. Természetesen ez a szabadság új dimenziókba emeli a játékmenetet és új területeket tár fel simjeink előtt: Sunset Valley vagy Bridgeport tengerpartjai már nem parancsolnak megálljt a kalandvágyók előtt, mélyen beúszhatunk az óceánba, és nemcsak nyáron, télen is. Utóbbiért akár megkaphatjuk a Polar Bear Club moodletet is, ami pár órára feldobja a bátor sim hangulatát – bár aki nincs testileg felkészítve ilyesmire, ehelyett egy kiadós megfázást szedhet össze magának.

PARTIARCOK

Ez a kór persze nemcsak arra leselkedik, aki a jégkásás habokban mártózik meg, hanem arra is, aki a kavargó hóesésben, a hógolyóarénában vív ádáz csatát barátaival, jégkunyhót épít, korcsolyázik a befagyott tó jegén, vagy épp hódeszkára pattan, hogy az udvarban felállított félcsövön begyakorolja ezt a sportot, melyet művészi tökélyre fejleszthet, és látványos trükkökkel szórakoztathatja közönségét. Ha viszont igazi jegesmedvét akarsz faragni emberedből, választhatod számára a hidegkedvelő jellemvonást, így semmi sem akadályozhatja meg a fagyos évszak élvezetében. Aki viszont inkább „nyári mikulásnak" képzeli avatarját, a meleg szerelmese jellemet aggathatja rá, így talán kevésbé leselkedik rá a rekkenő hőség legnagyobb veszélyforrása, a leégés, és korlátlanul élvezheti a vakáció örömeit, fejest ugrálhat a medencékbe a trambulinokról, sőt hidegebb napokon sem kell lemondania a napozásról, ha vásárol magának egy barnító kabint otthonra.

IDŐTLEN IDŐKIG

Persze ősszel és tavasszal is rengeteg különféle tevékenység, móka és meglepetés vár ránk: a tavaszköszöntő rendezvényen királlyá vagy királynővé koronázhatnak minket, az őszi bulin piteevésben vagy almahalászatban mérhetjük össze tudásunkat másokkal, tűzijátékot eregethetünk, töklámpást faraghatunk, vagy épp húsvétitojás-vadászatban vehetünk részt. A kikelet mámorától megszédültek szerelmes leveleket küldhetnek egymásnak, online profilt készíthetnek társkereső oldalakra, kipróbálhatják a szerelemtesztelő gépet, tavasszal a csókfülkében, ősszel egy fagyöngycsokor alatt forraszthatják össze ajkukat. A sportos simekből igazi labdazsonglőrt nevelhetünk: ha van megfelelően nagy szabad terület otthonunkban, felállíthatunk egy focipályát, ahol kedvünkre tréningezhetünk akár magunkban, akár másokkal, hogy aztán bajnokságokon tegyük próbára tudásunkat.

Ahogy az eddigi expanziókban, úgy itt sem maradhat ki az extra karakter, aki nem más, mint egy igazi földönkívüli, akivel összehaverkodhatunk, repülő csészealja segítségével pedig elrabolhatjuk szomszédainkat, megtámadhatunk közösségi helyeket, és elutazhatunk messzi-messzi galaxisokba. Sőt, ha családunkba fogadjuk, őaliensége tisztes összeg fejében jelentkezhet a tudományos laborba tesztalanynak. Mindemellett persze jó pár új tárgy, recept, ruha és egyéb jóság vár ránk, így összességében erős csomagnak tűnik a nyolcadik kiegészítő lemez – már csak a szülőket kell meggyőzni, hogy havonta csengessenek ki egy kisebb vagyont az aktuális Sims-expanzióra...

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
The Sims Studio

MŰFAJ
életszimulátor

MEGJELENÉS
2012. 11. 15.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

The Sims 3
2009 (ELECTRONIC AARTS)

The Sims 3: Generations
2011 (ELECTRONIC ARTS)

Extrém sport a külvárosban: esőben futkározás ernyő nélkül!

gamescom

PC

POKOLI KÁRTYAVÁR

Might & Magic: Duel of Champions

[ÍRTA **WILSON**] **Ma már nem túlzás azt állítani, hogy a Might & Magic sorozat nemcsak, hogy matuzsálemi korba lépett, de egyre terebélyesebbé is válik. A végtagjait ezúttal egy új játékstílus felé nyújtóztatja, a masszív stratégiák után a kártyás szerepjátékok világa felé kacsingatva.**

Mások munkáját lemásolni, leklónozni, ipari méretekben plagizálni nem éppen dicséretre méltó dolog, még akkor sem, ha az ember úgy teszi, hogy a vádak ne álljanak meg a lábukon. Hosszú hónapokon át kell majd még hallgatnunk az eredeti Magic kártyajáték rajongók negatív hozzászólásait a Duel of Champions kapcsán, tegyük hozzá, hogy nem teljesen jogtalanul. A tény azonban ettől még tény marad: érkezőben egy új Might & Magic epizód, amit ha nem a Ubisoft adna ki, akár a következő digitális Magic adaptáció is lehetne.

VILÁGOK HARCA

Ebből persze már logikusan következik, hogy egy teljesen új stílussal kell megbarátkozni. Itt nyoma sincs az egységgyártásnak, a tetszetős fantasy világnak, a meghódításra váró kastélyoknak, a legyőzésre váró démonlordoknak. Na jó, az utóbbiból azért akad bőven, viszont minden más elem vadonatúj, a Duel of Champions ugyanis egy kártyás stratégiai játék, amiért ugyan nem kell egy petákot sem fizetni, viszont cserébe a lapok sem foghatók kézbe. Pedig ezernyi van belőlük, mindegyik gyönyörűen kimunkált, igazi művészi darab, ráadásul egytől egyig halálosak. Ki gondolta volna, hogy egy képzeletbeli papír fecni meg tud akadni egy sárkány torkán?

A cél pedig pontosan ez, leteperni és halálra ütni az ellenséget, amíg el nem patkol. A csatatéren két hadúr – te és a gép, vagy az online ellenfeled – foglal helyet, de egymást közvetlenül nem támadhatják, erre csak a lényeik képesek. Aki kicsit is ismeri a világhíres Magic kártyajáték, vagy a méltán népszerű, magyar HKK (Hatalom Kártyái) szabályait azonnal képben lesz: a csatatér téglalapokra oszlik. Két oszlop az egyik, két oszlop a másik térfelén van, a kettő között egy harmadikkal, de kártyalapot ide nem lehet pakolni. A lapok kijátszására minden körben van lehetőség, de a típustól függ, hogy mennyit is lehet lepakolni és használni egy körben. Az általános aranyszabály, vagyis az adott körben lerakott támadó kártyák bevetésének tilalma itt is él, így a Duel of Championsban is komoly gondolkodásra, jó stratégiai érzékre lesz szükség, mert minden rossz lépés csak az ellenfél malmára hajtja a vizet.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft

MŰFAJ
kártyás szerepjáték

MEGJELENÉS
2012. ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

Duels of the Planeswalkers 2013
2012 (WIZARDS OF THE COAST)

CSATÁK KIRÁLYA

Habár a játék kipróbált változata még csak béta állapotban volt, a Duel of Champions egy már szinte teljesen befejezett alkotás képét mutatja: hihetetlenül jól kiegyensúlyozott, szinte nincs olyan helyzet, amiből ne lehetne nyerni, az ellenfél nem tud annyira felülkerekedni a másik felett, mint a Magicben, így nyoma sincs olyan szituációknak, ahol szó szerint karba tett kézzel kell nézni, amint laposra verik az embert. Mivel maga az alapjáték teljesen ingyenes, ezért várhatóan temérdek érdeklődőre számíthat – a nagy feladat a pénztárcák megnyitása lesz, elvégre komplett kártyacsomagok is vásárolhatók valós valutáért. Az első résszel talán még nem fog a mostanság hihetetlenül népszerű Magic játékok lábára lépni a Ubisoft, az viszont már egyértelmű, hogy a sarkukban vannak, és csak pár lépés kérdése, mikor érik be őket. Varázslók, reszkessetek!

Ez itt a humoros, ötletes, vagy segítő képaláírás helye - de ilyen játékhoz nehéz dolog ilyet írni!

SZÁGULDÁS, PORSCHE, SZERELEM

GRID 2

[ÍRTA **KRYSS**] **Már egy ideje nyílt titok volt, hogy készül a Codemasters híres autós játékának második epizódja, de a hivatalos bejelentésre mindezidáig várni kellett. A várakozásnak lassan azonban vége, 2013 nyarán ismét a lovak közé csap a félárkád őrület!**

A jelen konzolgeneráció, és az elmúlt néhány év egyik legjobban összerakott autós játékának egyértelműen a Race Driver: GRID-et tekinthetjük. A PC-re, PS3-ra és Xbox 360-ra megjelent cím sok-sok játékost képes volt meggyőzni arról, hogy a versenypályás száguldás könnyen fogyasztható formában is élvezetes tud lenni. A túraautós vonalon elismeréseket bezsebelt TOCA korábban sikerrel futtatta fel a Race Driver szériát, és hasonló módon a GRID-nek is szüksége volt arra, hogy felkarolják. Ugyanígy kellett ez az ugródeszka a Shift sorozatnak, amely a második résszel már el is hagyta címéből a Need for Speed nevet, és – hogy házon belülről is hozzunk fel egy példát – ugyanígy játszódott ez le a mára külön brandként elismert DiRT-nél is a Colin McRae előtaggal. A sikerhez természetesen nem csupán a név járult hozzá, hiszen valóban egy nagyszerű címről volt és van szó. A GRID-del kapcsolatban az egyedüli problémát talán csak az jelentette, hogy a korábban inkább a valós versenyekhez közelítő Race Driver sorozatot egy egészen más irányba vitte el a 2008-ban kiadott „folytatás". Természetesen a tömeg ismét győzelmet aratott, és az idő visszatekeréssel, a japán drift verdákkal és csúcsra járatott látvánnyal képes volt sokakat meggyőzni. Azt nehéz megmondani, hogy miért várt eddig a Codemasters a bejelentéssel (nagy valószínűséggel lefoglalta őket az időközben megszerzett F1-es jogok feletti bábáskodás), viszont a lényeg: 2013-ban érkezik a GRID 2, ezúttal már mindenféle Race Driver felirat nélkül.

Mostanság meglehetősen kevés autós játék jelenik meg, de a GRID 2-re bármelyik hónapban vevők vagyunk, annyira ígéretes

EZT KAPOD

Az immáron a Codemasters Racing égisze alatt futó játék továbbra is az első rész receptjét követi: versenyre hangolt utcai autók küzdenek meg egymással különféle városi pályákon és aszfaltcsíkokon. Már pusztán annyi elég lenne a sikerhez, ha az elődje ráncfelvarrott, minimálisan kibővített változatát kínálnák új kocsikkal, viszont az eddig napvilágot látott információk alapján egyelőre nagyon úgy tűnik, hogy a fejlesztők ezúttal mégsem szeretnének belenyúlni a tutiba. Ehelyett inkább kikukázzák a már látott, kiválóan működő elemek zömét, és egy sor, egyelőre érthetetlen változtatást vezetnek be a GRID 2-ben. Elsőként magát a játék alapját leginkább érintő változtatást emeljük ki: eltűnik a korábban nagyszerűen működő skálázhatóság a vezetési modellben, és egyetlen darab standard beállítást kapunk, ami mellett még a nehézségi szintet sem lesz lehetőségünk meghatározni. A TrueFeel nevén levédetett rendszert úgy találták ki, hogy minden játékos alig néhány kör alatt képes legyen elsajátítani egy adott négykerekű irányítását, de emellett mégis hordozzon magában annyi kihívást a rendszer, hogy ne érezzük azt, hogy egy teljesen lecsupaszított megoldással van dolgunk. Bár e kettősség elsőre rendkívül furcsán hangzik, viszont azon szerencsés külföldi újságírók, akik már néhány kört meg tudtak tenni valamelyik vad négykerekű volánja mögött, mégis azt mondják, hogy a fejlesztőcsapat igazán dicséretre méltó munkát végzett, és érezhetően egyszerű, ám az első részhez képest mégis jelentős fejlődésen átesett, erősen továbbfejlesztett irányítással van dolgunk, ahol a megfelelő időben történő fékezésekre, valamint az óvatos gázadásokra is egyaránt

Hiába fiktívek a versenyek, a valós márkák, a létező szponzorok matricái azért minden autón megtalálhatók lesznek, szinte korlátlan mennyiségben

ADATOK

KIADÓ
Codemasters
FEJLESZTŐ
Codemasters
MŰFAJ
versenyjáték
MEGJELENÉS
2013
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Race Driver: GRID
2008 (CODEMASTERS)

Shift 2: Unleashed
2011 (EA)

A valódi jogosítvány megszerzéséhez szükséges gyakorlati órákon nem egészen ezt a stílust és tempót szokták erőltetni...

figyelni kell. Meg kell hagyni, hogy a rendszer tényleg elég érdekesnek tűnik, viszont mi magunk csak akkor tudjuk majd eldönteni, hogy mennyire működik az egész, ha már jó néhány órát eltöltöttünk a játékkal.

KÜLSŐ SZEMLÉLŐ

A második fura dolog a DIRT 2-vel kapcsolatban – ami egyébként már sokkal inkább fájó pont –, hogy elbúcsúzhatunk a belső nézettől. Ennek a fő oka az, hogy a Codemasters felmérése szerint a játékosok 95%-a a külső és a lökhárító nézetet használja, ezért nem fektetnek külön energiát abba, hogy a cockpit kamerát a csúcsra járassák. Úgy tűnik, hogy az első részben, valamint a stúdió legutóbbi játékaiban egyaránt kiválóan kidolgozott, és a hangulatot jelentősen megdobó kameranézet helyett inkább a látvány egészére koncentrálnak. Az első néhány reakció alapján a high-end PC-n kipróbált demó rendkívül meggyőzően fest, ahol mind a környezet, mind pedig az autókon megfigyelhető tükröződések egyaránt lehengerlőek. A 2008-as játék kissé „piszkos" látványvilága a második részben is jelen lesz, amihez minden eddiginél komolyabb effektparádé fog társulni. Itt fontos kitérni arra, hogy a GRID 2-ben háromféle helyszínen fognak zajlani a versenyen, így a korábban megszokott belvárosi és épített versenypályák mellett különböző városon kívüli területek is elérhetőek lesznek.

Ami az autók felhozatalát illeti, a játékban négy különböző szintet fognak elérhetővé tenni, ahol a kategóriákat a teljesítmény szerint határozták meg. Először az 1970-es évek Mustangjával, a BMW E30 M3-mal, valamint az ezekkel egy csoportban lévő kocsikkal körözhetünk, később elérhetőek lesznek a Chevrolet Camaro SS és a Nissan Skyline GTR R34 szintű gépek, a sort a McLaren MP4-12C folytatja, míg végül a lista tetején napjaink olyan szuper sportautói kapnak helyet, mint a Pagani Huayra, vagy éppen a rendkívül vad Koenigsegg Agrea R. A Porschék, Lamborghinik és Ferrarik sajnosan biztosan nem kapnak szerepet a GRID 2-ben, mert ezeknek a verdáknak a jogai a riválís stúdióknál és sorozatoknál vannak, ők pedig érthető okokból nem szívesen segítenék a konkurenciát.

Nem csak a legdögösebb, legújabb kasztnik csapnak össze az aszfalton, de igazi klasszikus formák is rettegésben tartják majd a mezőnyt

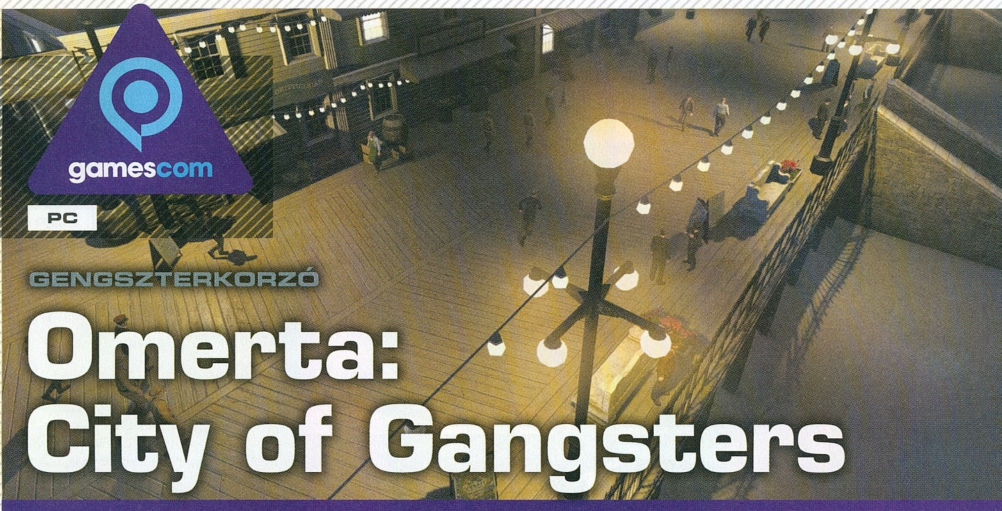
ÚJRAGONDOLVA

Az első részt a rendkívül változatos egyjátékos módja miatt szerettük, és ez vélhetőleg a második nekifutásban sem lesz másként. Bár a fejlesztők egyelőre még nem avattak be bennünket minden részletbe, annyi mégis kiderült, hogy Chicago, Kalifornia és Párizs utcái mellett a Yas Marina-i versenypálya is helyet kap majd a naptárban. Az árulkodó videóban láthattuk, hogy az éjszakai kihívások is jelen lesznek, viszont a változó időjárással kapcsolatban egyelőre nincs új hír. Az viszont már fontosabb infó, hogy a single- és a multiplayer teljesen külön lesz választva, tehát az egyikben megszerzett autókat nem tudjuk majd felhasználni a másikban. A fejlesztők elmondása szerint a „teljes egészében újradefiniált" többjátékos mód egy eddig sehol máshol nem látott rendszert fog alkalmazni, így ne a klasszikus tapasztalati pont gyűjtögetős megoldásra gondoljunk, hanem egy valóban újszerű élményre. Természetesen a nemrég bevezetett Codemasters RaceNet autós közösségi rendszerbe is bekapcsolódik majd a GRID 2, amelynek működését a DiRT: Showdown során már megismerhettük.

Az első GRID javarészt belvárosi helyszíneken, makulátlan aszfalton versenyzett, de a folytatás már kimerészkedik a szabadba is

VÁRJUK

A játékkal kapcsolatban mindenképpen pozitívum, hogy a fejlesztők a nagy elődöt tekintik kiindulási alapnak, viszont a korábban is ecsetelt hiányzó elemek – a vezetési modell testreszabhatósága, valamint a belső nézet kimaradása – miatt mégis nehéz megjósolni, hogy miképp fog elsülni a dolog. A készítők egyértelműen kockázatot vállalnak a fent leírtakkal, viszont annyit mindenképpen fontos szem előtt tartani, hogy szereztek már kellő tapasztalatot a témában, így kíváncsian várjuk, hogy 2013 nyarán mit kapunk a PC-re, PS3-ra és Xbox 360-ra érkező GRID 2-től.



PC

GENGSZTERKORZÓ

Omerta: City of Gangsters

[ÍRTA **WILSON**] **Behódol a népszerű témáknak a Kalypso: míg a Trónok Harca sorozat miatt mindenki fantasy játékot gyárt, addig ők egy másik kábeles sikersorozat hullámait lovagolják meg, a nagyipari bűnözés aranykorát mutatva be egy vérbeli stratégiában, még idén ősszel.**

Ha még emlékszel az 1998-as, itthon már a megjelenésekor kultjátéknak kikiáltott, mégis ezernyi sebből vérző Gangstersre, akkor nemcsak a memóriád jó, de minimum a húszas éveid végét taposod. Kiváló, igazán felejthetetlen próbálkozás volt egy olyan témában, amit érthetetlen módon rendkívül kevesen mernek vagy akarnak feldolgozni. Pedig az 1920-as évek Amerikájának szervezett bűnözése igazi aranybánya, szinte kiapadhatatlan forrása az akciónak, a sötét üzleteknek és a filmszerű jeleneteknek, adócsalással, szeszcsempészettel és hangos, véres leszámolásokkal. Tudja ezt a Kalypso is, akik a banánköztársaságok ügyes-bajos dolgai mellett végre időt szánnak arra, hogy a Tropico diktátorainak hatalmával ugyan nem rendelkező, de legalább annyira ismert gengsztereknek való szoborállítás is megtörténjen a videojátékok piacán.

CAPO 2.0

Pedig kevés szerethető dolgot lehet találni egy igazi gengszterben, hiszen kizárólag a pénz, a hatalom és az ezzel megvásárolható, lengén öltözött hölgyek érdeklik. Éppen ezért jobb, ha félreteszed az erkölcseidet, hogy egy feltörekvő, de kezdetben csak suhancként tevékenykedő karakter bőrébe bújva próbáld meg felküzdeni magad a ranglétrán, a komplett városokat uralmuk alatt tartó keresztapák körébe. A helyszín Atlantic City, a szesztilalom, vagyis a legismertebb maffiakorszak idején, amikor az Egyesült Államok pár befolyásos szenátora azt hitte, hogy az alkohol elzárásával gátat lehet szabni az egész országon átsöprő erőszakhullámnak. Ez a tiltás persze kapóra jön az olyan figuráknak, mint te, aki szeszcsempészettel, titkos raktárak kirablásával, szállítmányok eltérítésével keresed meg a mindennapi betevőt, hogy egyre menőbb ruhákat és egyre szebb lányokat húzhass magadra.

ADATOK

KIADÓ
Kalypso

FEJLESZTŐ
Haemimont Games

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2012.11.09.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Gangsters: Organized Crime
1998 (EIDOS)

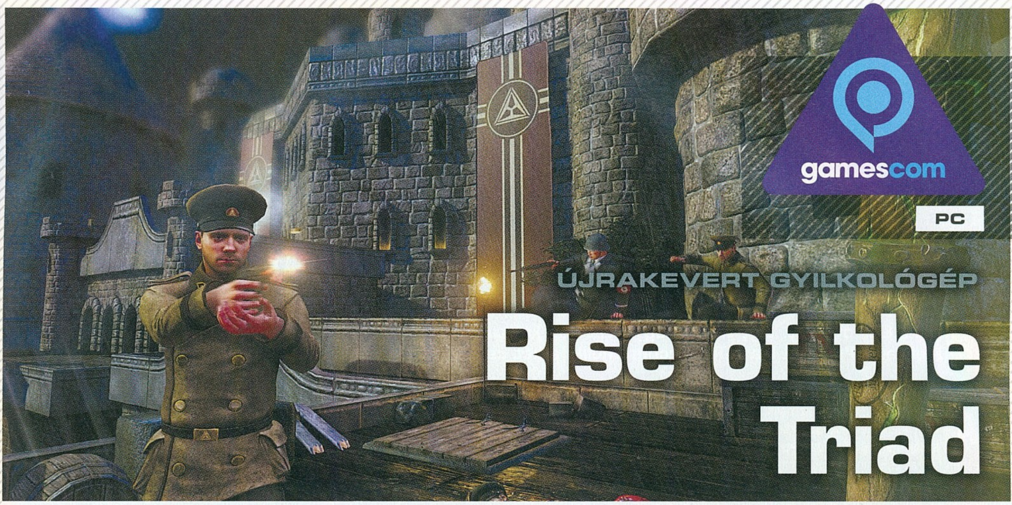
Tropico 4
2011 (KALYPSO)

TRÓNOK HARCA

Az Omerta: City of Gangsters ezt vérbeli stratégiai játéknak képzeli el, a Tropico sorozat nyomvonalát követve a birodalomépítés rögös útján. A meglehetősen lassú folyamat az építkezésről, a toborzásról szól. Az útszélről, koszos sikátorokból, éjsötét ivókból kipecázott rosszfiúk menedzselése a játékidő oroszlánrészét emészti fel, elvégre egy képzett, erős csapat nélkül még a legegyszerűbb bűn sem követhető el. A lehetőségek tárháza széles, Atlantic City bankrablásokat, spiclik kivégzését, raktárak kipakolását, lecsukott ismerősök börtönből való kiszabadítását, komplett bankok kitisztítását lesz kénytelen elviselni, feltéve persze, ha sikerrel járnak a feladatra kirendeltek. Ezt körökre osztott harc, lopakodás és fedezékrendszer segíti, így a záporozó golyók nemcsak a szerencsének, de az ügyes taktikázásnak köszönhetően is elkerülhetők.

Akkor sincs nagy baj, ha balul sülnek el a dolgok, elvégre egy nagy köteg pénz bármilyen szőrösszívű rendőrfőnököt meg tud puhítani, de pár hónap lehúzása is kibírhatónak tűnik egy takaros cellában. A Haemimont Games már eddigi játékaival is bizonyította, hogy otthon van, ha a stratégiáról van szó, a rengeteg Tropico fejezet során szerzett tapasztalatokat így remélhetőleg gond nélkül tudják kamatoztatni. A téma adja magát, a lehetőségek pedig határtalanok: örülnénk, ha a Gangsters végre méltó utódra találna!

Jobb oldalt minden idők leghatékonyabb követése látható



ÚJRAKEVERT GYILKOLÓGÉP

Rise of the Triad

[ÍRTA **WILSON**] **Leporolt klasszikusok, újramelegített játékok: nem látszik a trend vége, a Syndicate, az XCOM és a Duke Nukem után újabb legendás sorozat tér vissza, hogy a régi tempóval és felfogással, de modern eszköztárral eredjen az elfeledett gonoszok nyomába.**

Leírhatatlanul furcsa érzés a kiadó rubrika alá az Apogee-t írni – felér egy olcsó és száz százalékosan biztonságos időutazással, amihez nem kell sem DeLorean, se fluxuskondenzátor, se egy árva uránrúd. Talán ma már keveseknek mond bármit is a stúdió neve, pedig az Apogee igazi, megkerülhetetlen mérföldköve a videojátékok történetének. Olyan játékokhoz asszisztáltak, mint a Commander Keen, a Duke Nukem, a Wolfenstein 3D és a Death Rally. Az Apogee igazi túlélő, aki már ott volt a kezdeteknél is, és egy ügyes brand kivásárlásának hála itt van ma is, ezúttal producerként felügyelve a kultikus Rise of the Triad feltámasztását. Mottójuk? Éljenek az agyatlan shooterek!

A MODERN VAN HELSING

Hiába teltek el ugyanis évtizedek az első rész kiadása óta, a kvázi remakenek szánt Rise of the Triad a legkisebb mértékben sem szeretné modernizálni a játékmenetét, vagyis megmarad pörgős, kifejezetten ódivatú akciójátéknak, ahol a legösszetettebb feladat az, hogy lőj le mindenkit a képernyőn. A történet ez alkalommal is a H.U.N.T. egység öt tagját teszi meg főszereplőnek, és hőseink olyan titokzatos kultisták nyomába erednek, akik a változatosság kedvéért épp a világot szeretnék elpusztítani. A nácikkal való kísérteties hasonlóságuk nem a véletlen műve, a RoT annak idején a Wolfenstein folytatásának készült, és csak menet közben lett belőle saját, önálló univerzumban játszódó céllövölde.

A váltás ennek ellenére jól sült el, márpedig ami elsőre működött, azon miért kéne változtatni? A fejlesztői székben ülő, meglehetősen tapasztalatlan, dán nemzetiségű Interceptor Entertainment a közízlést és az ellenfeleket is a helyén kezeli, így a Soldier of Fortune mércéjével mérhető csonkolásra, illetve ehhez idomuló vérmennyiségre lehet számítani, ezernyi rejtett területtel, gyűjtögethető tárggyal, pont úgy, ahogy a mesében, illetve azokban a játékokban, amikkel egy korábbi generáció ütötte el az unalmas perceit.

ADATOK

KIADÓ
Apogee

FEJLESZTŐ
Interceptor

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Duke Nukem Forever
2011 (TAKE-TWO)

Serious Sam 3
2011 (CROTEAM)

AZ ŐRÜLET HATÁRÁN

Ez pedig nemcsak a húsz pályát számláló kampányra, de annak ezernyi játékmódjára is igaz. A klasszikus szabályrendszerek, az Elasto, a Mercury, a mindenkit lekicsinyítő Shroom, illetve a célpontokat kutyává változtató Dog mód is a helyén lesz, az olyan szentségtörő fegyverekkel együtt, mint a részegesen imbolygó rakéta, vagy a voodoo mágiával felturbózott baseballütő. Ha ez nem lenne elég, még mindig ott a multiplayer, vagy a teljes modolhatóság, az új fegyverek és pályák létrehozásának lehetősége, melyek a Steam Workshop révén könnyen és egyszerűen megoszthatóak lesznek a többi rajongóval. Elvégre ez egyértelműen nekik készül, amit erősít az eredeti hanganyag bekapcsolásának lehetősége is.

Az Unreal Engine 3 hajtotta, már idén ősszel megjelenő Rise of the Triad ennek megfelelően olcsó árkategóriába szánt, digitálisan terjesztett cím lesz, amely gyakorlatilag bármilyen gépen elfut – elvégre az őrületet, a múltidéző tömegmészárlást mindenkinek látnia kell!

Horogkereszt helyett háromszög alakú logó: a Rise of the Triad le sem tagadhatná a gyökereit

gamescom

PS3 | X360 | PC

A SÖTÉT JÖVŐ

CALL OF DUTY BLACK OPS II

[IRTA WILSON] **Nem nagyon van még egy olyan játék a Földön, ami annyi indulatot tudna kiváltani a játékosokból, mint a Call of Duty. Úgy tűnik, hogy kizárólag két tábor létezik: az, aki vallásként tekint rá, és az, aki tűzzel-vassal irtaná. Ha a Treyarchon múlik, a két csoport végre kibékülhet egymással.**

Az persze nem vehető biztosra, hogy majd elefántkönnyekkel, sátor méretű fehér zsebkendővel a kézben fognak békepipát szívni a rajongók és a gyűlölők, az azonban biztos, hogy a Call of Duty: Black Ops II alaposan fel akarja kavarni az egyre inkább elkényelmesedő CoD sorozat állóvizét, még ha a felszínen ez egyáltalán nem is látszik. Mert elég csak egy-két képet, egy-egy videót megnézni, és máris ki lehet jelenteni, ez bizony olyan, mint tavaly. Ami igaz is, meg nem is.

KÉT GALAMBOT HOZTAM ÉN...

A Call of Duty jelentősége, a játéktörténelemben betöltött szerepe vitathatatlan. A Modern Warfare nemcsak a kampánya miatt marad örökké emlékezetes, de a modern multiplayer játékok alapjait feldúló és felújító, végtelenül ötletes megoldásai miatt is. Mert ugyan népszerűségével bőven vetekedhet a Battlefield, vagy a Counter-Strike sorozat, de az azokban szerepeltetett elemek közül csak nagyon kevés vált annyira általánossá, mindenhol példaként tekintett panellá, mint a CoD perk rendszere, vagy a pontszerzési lehetőségei. Ki tudná elképzelni az FPS-ét úgy, hogy a killek után nem jár valamiféle jutalom, vagy az ezernyi csata után valami extra?

Ennek a sikernek és ötletességnek persze megvan a maga ára: rettentő nehéz úgy újítani, hogy az aktív, elkötelezett rajongótábor ne akarjon kapát-kaszát ragadni, de közben még azok is csatlakozzanak, akik korábban tisztes távolságot tartottak a játéktól. A Black Ops II és persze a mögötte álló Treyarch vállán ezért olyan feladat nyugszik, amit épeszű ember nem venne a hátára.

FORRADALMAK

Az alapok az ambíciók ellenére változatlanok: az idei Call of Duty multiplayer módja továbbra is az ultrapörgős, egy szusszanásnyi pihenőidőt sem hagyó meccsekről szól, ahol a halál csak egy-két másodpercig tartó állapot, ahogy néha maga az élet is. A legegyszerűbb leírni, hogy mi nem lesz: látványosan, teljesen rombolható terep, vezethető járművek, légi csaták. Vagyis minden, amiben a legfőbb rivális erősebb. Mi változik akkor? Lényegében minden, ami a tűzharcok mögött húzódik meg, beleértve a karakterépítést, a fejlődési rendszert, a pontgyűjtést, sőt, magukat a szabályokat is.

Ezek közül a katona kialakítása az, amely a legnagyobb plasztikai műtétet kapja. Az eddigi Call of Dutyk egyik nagy nyűgje a túlkészülés volt: nem lehetett úgy csatába menni, hogy az ember zsebeiben ne lett volna pár teljesen haszontalan dolog, legyen szó perkről, fegyverről vagy kiegészítőről. Ennek vége – kéretik üdvözölni a „Pick 10" rendszert, amely minden eddiginél nagyobb szabadságot ad a testre szabáshoz. Egy olyan apró mezőkre osztott menüről van szó, ahol kereken tíz ponton van belenyúlási lehetőség, anélkül, hogy felesleges szabályokat kellene betartani. Ha például sohasem használod a pisztolyod, a másodlagos fegyvered, vagy az életben még egy gránátot se dobtál el, akkor szimplán kidobhatod ezeket, a felszabaduló helyre pedig berakhatsz egy-két extra perket. A flexibilitást a Wildcardok, a különleges lapok erősítik, melyek révén akár két elsődleges fegyvered, vagy három attachmented is lehet, így az sem kizárt, hogy valaki két gépfegyverrel rohangál, vagy egyetlen shotgunnal, azon viszont extra tár, stabilitásnövelő, valamint holografikus célzóka is lesz. Hiába azonban a kvázi túlbonyolítás, az új, letisztult felületnek hála gyakorlatilag egyetlen képernyőn elvégezhető minden módosítás, így többé már nem kell ezernyi menüt és almenüt áttúrni egyetlen nyomorult változtatás érdekében.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Treyarch

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012. 11. 13.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

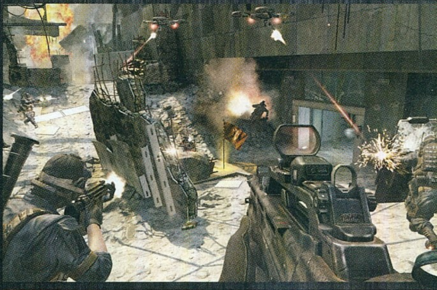
STÍLUSMINTA

CoD: Black Ops
2010 (ACTIVISION)

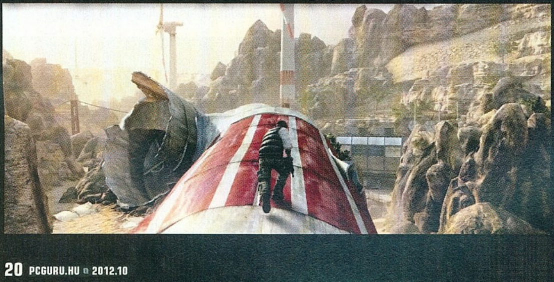
CoD: Modern Warfare 3
2011 (ACTIVISION)

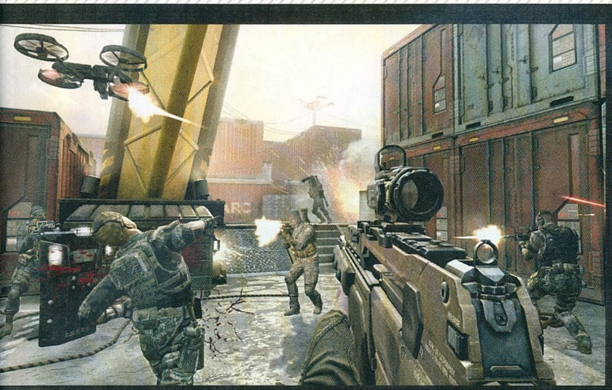
KILLSTREAK 2.0

Ez azonban csak a jéghegy csúcsa, mondhatni a felszín – ha már ez elriasztott, akkor készülj fel arra, hogy nincsenek többé killstreakek. Ez persze csak porhintés, természetesen az egy élettel megszerzett rengeteg skalp most is egy durván erős extra támadásra váltható be, de nem egészen úgy, ahogy korábban. Ezúttal a Score Streak szolgálja ki

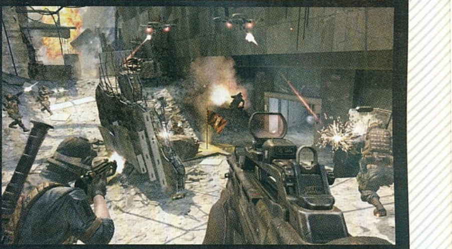


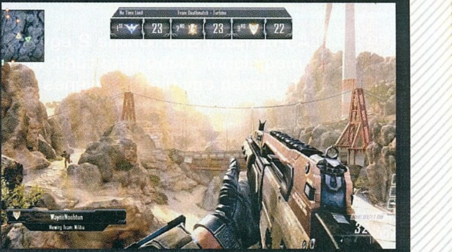
Egy lezuhant repülőgép kiégett, kibelezett roncsa legalább annyira alapkelléke egy Call of Duty pályának, mint a kezdőpont, ahonnét valóságos gránáteső indítható





Egy gyilkos drón, egy pajzsos ember és sok, rendkívül mérges, piszkosul jól felszerelt harcos egyetlen csatatéren. Nem éppen az a délutáni piknik, amire az iskola nevelt.





a sikeresebb játékosokat, sőt, most már azokat is, akik inkább a csapatmunka, sem mint a gyilkolás terén állják meg a helyüket. A SS talán az új epizód legfőbb mozgatórugója, mert ez az, ami végre az összjáték, a feladatok teljesítése felé tolja el a CoD-ot a kissé agyatlan, a sokakat elriasztó „magányos farkas" mentalitástól. Ezúttal is pont jár minden zászlószerzésért, minden lelőtt ellenfélért, de ezek a pontok összeadódnak, sőt, ha például az ellenfél lobogójával a kezedben ölsz meg valakit, az jóval többet ér, mintha ezt kvázi „üres kézzel" tennéd. Amennyiben ezekből ahol ezernyi apró kis drón jelenik meg az égen, valósággal levadászva az ellenfél szerencsétlenebb tagjait.

VISZLÁT, PERKEK

Ennyi sokk még nem volt elég? Akkor ne csak a killstreakeknek ints búcsút, de a perkekről is felejts el mindent, amit eddig tudtál. Természetesen ők sem mennek sehová, még mindig a karakter fejlesztés talán legfontosabb elemének számítanak, de működésük alapvetően változik meg. A legfontosabb változás, hogy már nincsenek befolyással a fegyverek működésére, így a

Nem kizárólag a futurisztikus téma miatt lehet lázba jönni a Black Ops II kapcsán, de a multiplayer ezernyi újítása miatt is!

a pontokból összeszedsz egy adott mennyiséget, behívhatod a szokásos UAV-ot, légitámadást szórhatsz a gyalogosokra, vagy bepattanhatsz egy repülő lőállásába, felülről osztva a halált. A Score Streaked még ilyenkor is nő, elvégre az UAV által kijelölt, majd a társaid által megölt ellenfelekért is kapsz pontot, így az eddigieknél kissé gyorsabban, jóval céltudatosabban építheted a támogató arzenálod. A Score Streakek száma a húsz felé közelít, olyan újdonságokkal, mint például a Swarm,

Steady Aim már nem fogja a célzás nélküli lövést erősíteni, és a Deep Impact sem növeli a golyók sebzését. Ezeket a feladatokat már kizárólagosan az attachmentek végzik, az olyan kiegészítők, mint a több lőszert befogadni képes tár, vagy a különleges markolat. Miért a módosítás? A Treyarch szerint jóval könnyebben érthető, hogy az egyik fegyver miért jobb, mint a másik, ha az ember látja a rajta lévő dolgokat – egy ikon nem annyira hiteles, mint egy ténylegesen az adott eszközön lévő kiegészítő. Természetesen a váltás miatt nem minden attachment lesz elérhető az arzenál összes darabja esetében: a shotgun például soha nem fog SMG módjára gyorstüzelni.

A perkek szerepe ennek ellenére nem csökken, továbbra is azok, illetve a fegyverek

Ha ennyi drónt látsz az égen, különösen a fejed felett, jobban teszed, ha azonnal fedezékbe húzódsz – ez a biztos halál ellenszere!

ÉS A ZOMBIK?

A Call of Duty kirakós jó előre meghatározott ütemterv szerint szokott kirajzolódni. Elsőként mindig a kampány kerül terítékre, nyárra marad a multiplayer, a maradék pár hétben pedig a többi extra. Idén ez a zombi mód lesz, amelyről továbbra is csak annyit tudunk, hogy minden eddigi próbálkozást felül fog múlni.

kombinációja emeli ki az átlag játékosokat a tömegből, de lesz, amelyik már nem úgy fog működni, mint eddig. Ilyen az első Black Opsból ismerős Ghost, amely láthatatlanná teszi az UAV-ok vagy az infravörös érzékelők elől a játékost – ez most már kizárólag csak mozgás közben lesz igaz, így remélhetőleg jóval kevesebb campelő, a láthatatlanságot kihasználó, teljesen passzív játékos lesz. Ennek különösen az új, extrémen csapat centrikus játékmódokban jut kifejezetten nagy szerep, ahol akár már kettőnél több oldal is küzdhet a végső célért, így akár hat különböző csoport is jelen lehet egyetlen csatatéren. A váltás a magányos harcosokat hivatott kigyomlálni, mert ilyen feltételek mellett csak úgy lehet győzni, ha minden tag együtt dolgozik, és taktikával, nem nyers erővel próbál felülkerekedni a riválisokon.

TITKOK TÁRHÁZA

Hiába azonban a fejlesztők őszintesége és nyíltsága a multival kapcsolatban, a Black Ops II bizony még mindig nem mutatta meg teljesen magát. Arról például fogalmunk sincs, mivel is készülnek a Challenge-ek terén (a Treyarch itt is újítani szeretne), hogy is fog működni a Theater mód, illetve milyen irányba mozdul el a Wager Match. De talán nem is baj, ha nem derül ki minden – amit eddig láthattunk, hallhattunk, az már van annyira biztató, hogy az embernek idén se legyen kétsége a vásárlás felől. Mert a Call of Duty-t lehet imádni és lehet utálni, egy dolgot viszont nem lehet vele megtenni: teljesen figyelmen kívül hagyni.

A CSILLAGOKBA ÉS TOVÁBB

Phantasy Star Online 2

[ÍRTA CHOCHO] **A Phantasy Star Online 2 egy tíz éve indult sorozat második számozott része, mely kizárólag PC-re fog megjelenni. Noha nem tűnik forradalmi játéknak, azért bőven megéri majd az árát... azazhogy a letöltését, hiszen egy újabb ingyenes MMO-ról van szó.**

A Phantasy Star Online 2-ről (a továbbiakban csak PSO) két dolgot látatlanban is tudni kell. Az első, hogy elődje nagyon-nagyon régen jelent meg, és még csak nem is PC-re szánták, hanem a Sega utolsó, DreamCast nevű konzoljára. Egy tízéves utazás érkezik hát fordulóponthoz a PSO 2-vel. Azazhogy érkezett, és ezzel el is jutottunk a második fontos információhoz: a PSO 2 már július óta játszható Japánban, Amerikába és Európába viszont csak 2013 elején fog megérkezni. Bár akadt pár bátor lélek, akik megpróbálták megvetni a lábukat a távol-keleti írásjelekkel tarkított, tőlünk kissé kultúridegen szervereken, de sajnos a Sega ezt nem nézte jó szemmel, és alig pár nappal a cikk írása előtt kitiltotta szerencsétleneket. Egy szó, mint száz, ha érdekel a PSO 2, kénytelen vagy várni 2013-ig.

FANTÁZIÁTLANUL?

A Phantasy Star Online világa kissé távol esik a megszokott MMORPG-kliséktől, mert ugyan megtalálhatók benne klasszikus fantasy-elemek, de ez a sztori egyben sci-fi is. A PSO 2 egy történetközpontú intróval nyit, melyből megtudjuk, hogy mi, játékosok a Bárkaflotta egyik tagjaként kezdjük online pályafutásunkat, melynek legénysége épp új anyagbolygót keres az univerzumban. Mindezt megnehezíti, hogy a galaxist ellepte egy interdimenzionális rovarfaj, a kegyetlen Darker. Szóval nem elég, hogy szerencsétlen hőseink planétáról planétára ugrálnak, hogy megfelelő flórát és faunát leljenek, de még a kötelező gonoszokkal is meg kell küzdeniük. Alapfelállásnak ez egyébként tökéletes, hiszen a legtöbb MMORPG-t nem a sztorijáért játsszuk. Főleg akkor nem, ha a játék ingyen van. Bizony, a Phantasy Star Online 2 a free-to-play modell szerint működik majd, így csak akkor kell fizetnünk érte, ha valaki zsíros kis extra cuccot szeretne a karakterére pakolni. Ami a fajokat és az osztályokat illeti, megmaradt a korábbi három-három. Az embereken túl játszhatunk Newmanként, ami az itteni elf, és persze lehetünk CAST-ek, avagy szuperfejlett androidok. Osztályból is visszaköszön a már ismert Hunter, a Ranger és a Force, amik sorrendben közelharci, távolsági és támogató (MMO-s nyelven buffer) classok. Mivel a recept egyszerű, ezért a játékmenetet sem bonyolították túl a fejlesztők. A PSO 2-ben eddig két bolygó érhető el, de elvileg DLC-k formájában jön még pár új, a harc pedig PvE és PvP (elvileg), egy tucatnyi karaktert befogadó raidekkel (sárkányok!) kiegészítve. Bizony, ez egyelőre nem sok újdonság, de ha belegondolunk, még így is több, mint amit az átlagos MMORPG-k szoktak nyújtani. Főleg...

CSILLAGVIZSGÁLÁS

... hogy a grafika valami egészen eszméletlen! Mármint ahhoz képest, hogy ezért nem kell fizetnünk semmit. De egyébként is, ha ránéztek a képekre, láthatjátok, hogy a PSO 2 még a TERA-nál is jobban mutat. Külön öröm, hogy a Sega egy roppant részletes karaktergeneráló felületet alkotott: megannyi apróságot szabhatunk testre az avatarokon, így majdnem biztos, hogy nem lesz két egyforma hős a bolygókon. A zene és a hangok is ígéretesek, igaz, meg kell hagyni, hogy csak akkor fognak tetszeni, ha nem zavar a japános beütés. Mert hát valljuk be, a felkelő nap országa eléggé más világ, és tekintve, hogy nálunk az első PSO sem aratott osztatlan sikert, a Segát nem igazán érdekli az ízlésünk. De ez se baj: ha minden jól alakul, februárban végre mi is bejárjuk a csillagokat.

ADATOK

KIADÓ
Sega

FEJLESZTŐ
Sega

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2013 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Phantasy Star Online
2001 (SEGA)

Lineage II
2004 (NCSOFT)

Manga karakterek és legendás szörnyek: igazi japán kotyvalék

HALÁL AZ ÉGBŐL

Firefall

[ÍRTA **WILSON**] **Amikor igazán nagy koponyák, több évtizednyi tapasztalattal rendelkező veteránok állnak össze, hogy elkészítsék álmaik játékát, abból általában csak jó dolog sülhet ki. Nincs ez másként a Firefall esetében sem, amely több év várakozás után végre közel került a megjelenéshez.**

Azon talán már senki sem lepődik meg manapság, hogy egy-egy MMO fejlesztése akár fél évtizednél is tovább eltarthat, így a Firefall mindenképp régi ismerősként köszönhet vissza a Guru lapjairól. Olyan nagyon régóta persze nem készül, de először még 2010-ben hallhattunk róla, amikor többek között a Blizzardból kivált fejlesztők döntöttek úgy, hogy megcsinálják álmaik játékát – azt, aminek szinte semmi köze nincs az igazi sikerüket meghozó World of Warcrafthoz.

ARANYBÁNYA

Ez a kijelentés azért csak félig-meddig állja meg a helyét, mert a béta alapján egyértelműen kijelenthető, hogy a Firefall bizony rengeteget köszönhet az egész stílust meghatározó World of Warcraftnak. Már csak azért is, mert ő maga is MMO, de nem szerepjáték, hanem FPS. A két kategória házasítása nem teljesen új keletű, már a kiadása után kultikussá vált Planetside is megpróbálkozott ezzel a stílussal az ezredforduló után, ám MMOFPS-ből mégis érthetetlenül kevés van a piacon. Ez persze nem teljesen meglepő, a masszívan online játékok játékszabályai, működési elvei nem teszik lehetővé, hogy több száz vagy épp több ezer ember küzdjön valós időben, egyetlen játéktérben úgy, hogy a lövések és a találatok között ne teljenek el kínosan hosszú másodpercek. Nem tudni hogy, de a Red 5 Studios mégis megtalálta a titkos receptet, mert a Firefall működik – ennél nagyobb dicséretet pedig nem is kaphatna.

Viszont alapjában véve mégis egy MMO-ról beszélünk, annak minden pozitívumával és negatívumával együtt. Beletanulni, elsajátítani, igazán kiismerni nem egydélutános kaland, a rengeteg menü, az ezernyi felirat, a rétegek mögé rejtett milliónyi lehetőség kitartást, odaadást és odafigyelést követel, de a játék a beleölt időt maximálisan meghálálja. Még ha ez az első órákban egyáltalán nem is látszódik.

ADATOK

KIADÓ
Red 5 Studios

FEJLESZTŐ
Red 5 Studios

MŰFAJ
MMOFPS

MEGJELENÉS
TBA

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Planetside
2003 (SOE)

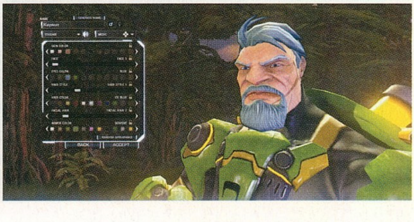
Borderlands
2009 (2K)

BABALÉPTEK

A kezdeti lépések, az első élmények ugyanis nem túl izgalmasak. Oké, egy új világba csöppenni mindig felettébb különleges élmény, de ha már a tízedik lépésnél megjön az első küldetés, ahol 5 rákszerű lényt kell megölni, majd még 20-at, ott nem sok jó vár a változatosságra és újdonságra vágyókra. Sajnos fetch questből, teljesen fantáziátlan feladatból itt is rengeteg akad, ami már csak azért is szerencsétlen, mert maga a világ és annak lehetőségei kifejezetten érdekesek.

Sikerült átemelni a több millió lootot a Borderlandsből, a PvP-t és a PvE-t az MMO stílusból, a bandázás, klánozás lehetőségét, a karakter teljes átszabását, a saját felszerelés összeállítását, a mély és tartalmas szintlépést, ehhez pedig egy rajzfilmes, kifejezetten tetszetős stílusú grafika párosul. A kotyvalék meglepően jól működik, tartalmi szempontból pedig igazi feneketlen mélység, ahol szinte kifogyhatatlan mennyiségű feladat vár a bátor játékosokra. Kalandorból pedig biztos lesz bőven, a Firefall gépigénye ugyanis kifejezetten barátságos, az alapjátékért pedig egy fillért sem kell fizetni. Márpedig az ingyenességnél erősebb vonzerő nem létezik! ■

A Firefall világában nem számít, nappal vagy éjszaka van-e: küldetés és ellenfél mindig lesz!



gamescom

PC

NEMZETEK HARCA

END OF NATIONS™

[ÍRTA **CHOCHO**] **Az RTS-ek haldokló nemzedéke új reménysugárért kiált: ez lehet a volt Westwoodosokból álló Petroglyph Free-to-Play MMORTS-e, az End of Nations, melynek zárt bétáját volt szerencsénk alaposan kipróbálni, csaták tucatjaiban véve részt.**

Szomorú közhely, de igaz: a valósidejű stratégiai játékok egykor dicső műfaja haldoklik. Volt idő, mikor a LAN-partik elengedhetetlen kelléke volt egy Generals vagy egy Age of Empires, mára viszont mindenki FPS-eket és MMO-kat tol, személytelenül, a haveroktól kilométeres távolságban. Nincs mese, az online játékok világát éljük, és ha egy haláltusát vívó stílus életben akar maradni, kénytelen idomulni a változásokhoz. Ezért lettek a kalandjátékokból QTE-hibrid akciójátékok, ettől fogytak el klasszikus, bázisépítős RTS-ek, és ezen okból kifolyólag döntött úgy az ex-Westwoodosokat tömörítő Petroglyph, hogy klasszikus stratégia helyett MMORTS-t fejleszt. Nagy C&C fanatikusként (de csak a negyedik részig!) kissé félve fogadtam el Wilsontól a bétakulcsot (na jó, ez nem igaz, alig vártam, hogy odaadja), mert hát az én emlékezetemben egészen más kép él a stratégiai játékokról, mint amit a Petroglyph felvázolt. Aztán mikor elindult a játék, tíz perc után tudtam, hogy ez bizony az év legnagyobb meglepetése lehet.

ADATOK

KIADÓ
Trion Worlds

FEJLESZTŐ
Petroglyph

MŰFAJ
MMORTS

MEGJELENÉS
2012 tél

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
2010 (EA)

Supreme Commander 2
2010 (SQUARE ENIX)

A HÁBORÚ NEM VÁLTOZIK

Ha sosem hallottatok még az End of Nationsről, akkor ne emésszen benneteket a bűntudat, mert a játék valamiért nem kapott akkora reflektorfényt, mint a legtöbb AAA cím szokott. Ennek oka minden bizonnyal az a tény, hogy egy ingyenesen játszható programnak készül, a kiadó és a fejlesztők pedig az ilyenkor megszokott mikrotranzakciós rendszertől várják a bevételt. Erre később még visszatérünk, mert fontos tulajdonsága a játéknak, egyelőre azonban kezdjünk egy finom bemutatkozással. Az End of Nations egy valósidejű stratégia, melyben két frakció, és ezeken belül két-két kisebb csoport harcol egymással a hatalomért. A sztori szerint a gazdasági válság olyan nagy méreteket öltött a XXI. század második felére, hogy a klasszikus értelemben vett országok többé már nem voltak képesek megfékezni az őrjöngő káoszt, így életre hívták a Nemzetek Rendjét, mely bár jó célért harcolt, de rossz eszközöket választott. Az emberiség nem bírta sokáig az elnyomó világrendet, így kitört a lázadás. A játék során Nemzetek Rendjének megmaradt erői csapnak össze a Lázadókkal a világ minden táján, örökké tartó háborúba taszítva bolygónk összes népét.

„GENERAL, OUR BASE IS... ERR... NEVER MIND!"

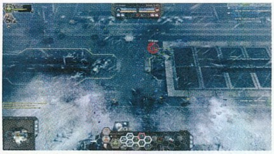
Ha enyhe C&C utóízt éreztek a szátokban a sztori után, akkor az nem a véletlen műve: a Petroglyph-et az egykori Westwood dolgozói alkotják, szóval ahol csak tudtak, utaltak a legendás sorozatra. Legalábbis a körítés tekintetében, ezzel ellentétben a játékmenet már kerüli a klasszikus elemeket, így az End of Nations egy akcióközpontú multiplayer háború, amiben a műfaj gyökerének számító bázisépítés nem kapott helyet. Az egységeinket helikopterek szállítják a pálya spawnpontjaira, és amint valamelyikük megsemmisül, rögtön lehetőségünk nyílik a pótlásukra. Ehhez pénz kell, amit a pályákon elszórt ellátmánypontokra szállítanak, de mivel ezeket el kell foglalni, máris bekerül a képbe az erőforrásokért vívott folytonos harc. Ha elég pénzt tudunk összegyűjteni, akkor nincs gáz, mert a megsemmisült egységek helyett kérhetünk újakat. Amennyiben viszont kifogyunk a zöldhasúból, két lehetőség vár ránk: az összes egységünk pusztulása esetén vagy elveszítjük a meccset, vagy bámuljuk a képernyőt, és várjuk, hogy összegyűljön a haderő újbóli felállításához szükséges összeg.

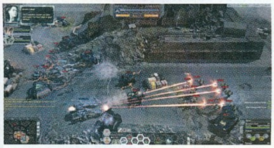
BAJTÁRSAK SZÖVETSÉGE

Az, hogy legatyásodásunk véget vet-e a játéknak, a csapattársainkon múlik, ugyanis az End of Nationsben minden egyes sereget egy adott játékos irányít. Mivel ezek

A Spartan seregek, nevükhöz mérten, brutális tűzerőt birtokolnak, sebességük és manőverezhetőségük viszont meglehetősen korlátozott. Ennek ellenére persze nem jó összeakasztani velük a bajszot, mert nyílt terepen a Titan tankokkal pillanatok alatt szétszedik az összes járművet. De a gyalogos egységek sincsenek biztonságban tőlük, mert a Vulcan tank hatalmas lángszórója minden élőlényt képes elhamvasztani. Kétféle boostjuk van: egyik az egységek sebességét, másik az ütőerejüket turbózza fel.

Gyors osztagok kitermelésére jók, ám szemtől szemben nem olyan ütőképesek, szóval csak akkor válasszuk őket, ha szeretünk lesből támadni és a meglepetés erejére támaszkodni. Vulture nevű helikopterük gyors és hatékony támogató egység, amit remekül egészít ki a hirtelen rajtaütésekhez tervezett Marauder könnyűtank. A gyorsjavító drónok bevetése jelentős előnyhöz juttatja a megtámogatott seregeket, míg a Dragon's Teeth képes rá, hogy lelassítsa az ellenség mozgását. Phantommal együtt erősek.





Gép legyen a talpán, amely ennyi egységet és ennyi effektet is lekezel egy folyamatos online kapcsolatot megkövetelő, ezért meglehetősen nagy terhet jelentő netes világban

Habár az MMO és az RTS találkozása elsőre igazi torzszülöttnek tűnhet, a letisztult kezelőfelület is mutatja, hogy a feladat nehéz, de nem lehetetlen!

az osztagok kevés egységből állnak, ezért lehetővé válik, hogy egyszerre akár 56-an is részt vegyenek egy meccsen – ebben az esetben 28-an alkotnak egy szövetséget, tehát összesen 28 sereg tartózkodik a pályán frakciónként. Elsőre nehéz elhinni, hogy ez működhet a gyakorlatban, viszont a kétnapos zárt bétateszt alatt bebizonyosodott, hogy a rendszer kellően kidolgozott, a pályák pedig megfelelő méretűek és elrendezésűek ekkora harcok lebonyolításához.

Mindegyik csata egy-egy ország fővárosában zajlik, tulajdonképpen ezek maguk az instance-ok. A világtérképen kiválasztjuk a legszimpatikusabb csatát, kivárjuk, hogy

Habár a bejelentése óta rengeteg dolog megváltozott az End of Nationsben, még mindig egy rendkívül ígéretes játék

a matchmaking-rendszer összegyűjtse a játékosokat, és már nyomulhatunk is a gigászi pályákon. Játékmódból a bétában háromfélével találkozhattunk. Az első – és egyben legaddiktívabb – a klasszikus Conquest RTS-variánsa volt: el kellett foglalnunk adott számú területet, majd meg kellett semmisítenünk az ellenség bázisát (van egy épület, amit így hívnak, de persze nem mi húzzuk fel). A helyi horda módban természetesen hullámokban támadó ellenfelek között kellett kihúznunk addig, amíg csak bírjuk, végezetül pedig választhattunk egy személyesebb játékmódot is, ahol a pálya szűk méretéből adódóan olyan gyorsan és hatékonyan kellett játszani, amennyire csak lehetséges. Bár azt hihetnénk, hogy a bázisépítés hiánya gyorsít a játékon, az igazság az, hogy egy-egy nagyobb lélegzetvételű csata kifejezetten hosszúra nyúlhat, a bétateszt folyamán szerencsénk volt végigharcolni egy másfél órás meccset is – mindezt úgy, hogy egy pillanatra sem untuk, sőt, sajnáltuk, hogy vége, holott mi győztünk.

INGYEN... DE VAJON MENNYIÉRT?

Ez eddig mind szép és jó, sőt, az End of Nations kifejezetten meggyőző játék. Csakhogy a béta alatt felmerült egy csomó olyan kérdés, melyekre eddig nem kaptunk választ. Először is, a bétaverzióban mindegyik frakciónak három bevethető egysége volt, ami még úgy is nagyon kevés, ha ez egy online meccsekre tervezett játék, ahol az oldalak között jelentős stratégiai különbségek vannak. Másodszor, az End of Nations elméletileg ingyenes programnak készül, ám az aukciós házból a fejlesztők gondosan kiemeltek mindent a béta idejére, nehogy túl sokat tudjunk meg a pénzért megvásárolható egységekről. Egyelőre úgy tűnik, hogy a játékban

A nemzetek harcában nagy szerep jut az identitásnak is: talán pont ezért van brit zászlókkal teliaggatva az a házfal

szerzett pénzből mindent megvehetünk majd, amit a bankkártyánkkal is, de az árak közötti egyensúly roppant kényes kérdés – ha van olyan eleme az End of Nationsnek, amivel az egész játékot tönkre lehetne vágni, akkor azok a túlságosan erős prémium egységek. Bízzunk benne, hogy a fejlesztők észnél lesznek ezek kidolgozásakor.

Volt idő, mikor a Free-to-Play játékok egy 3-4 évvel korábbi grafikai szinten prezentált, unalmas MMO-t juttattak az eszünkbe. Nos, ez már a múlté, bizonyítékként pedig elég, ha vettek pár pillantást a mellékelt képekre. Bizony, az End of Nations nemcsak hogy roppant izgalmas RTS, de hihetetlenül gyönyörű is, sok AAA címet ver kenterbe lenyűgöző effektparádéjával és remek pályatervezésével –utóbbi kísértetiesen hasonlít a Generalsra és a sci-fi Tiberian Sunra. A gépigény a kidolgozott 3D-s látványvilág ellenére is szelíd, az én otthoni, hároméves konfigurációmon a program stabil 30 fps-sel futott 1920x1080-ban, a legmagasabb beállítások mellett. Az End of Nations elméletileg még ebben az évben meg fog jelenni, és jó volna azt írni, hogy tudjuk, mikor, de sajnos a fejlesztők nem adtak pontos dátumot (mi őszre tippelünk). Annyi bizonyos, hogy megéri várni a játékra, mert azon túl, hogy ingyenes, még jó is – kérdés, hogy a fent vázolt apró aggodalmakat eloszlatják-e a srácok a premierig.

PÁROSBAN A VÁROSBAN

Army of Two: The Devil's Cartel

[ÍRTA **WILSON**] **Nem tud mit kezdeni az Army of Two sorozattal az Electronic Arts: a népszerű, de nem túl sikeres elsőt egy teljesen középszerű második követte, aztán a sorozat évekre pihenőre vonult. Most új fejlesztővel, új ötletek sokaságával tér vissza a túlzsúfolt TPS piacra.**

Van olyan jó, mint a Gears of War? – jöhet a kérdés, ami egy TPS kapcsán elkerülhetetlennek tűnik. Azt már ennyi év távlatából is elég könnyű megállapítani, hogy az Army of Two-nak volt-e helye a palettán: két kiadott, és egy készülő harmadik rész fényében egyértelmű, hogy van piaca az AoT-nak. De vajon lesz rajongótábora a harmadik résznek? Vajon képes lesz maradandó nyomot hagyni a videojátékok történetében?

ÚJ VIZEKEN

Az biztos, hogy ezúttal már tényleg a közreműködőkön fog múlni, elvégre az Army of Two feletti irányítást a nemrégiben alapított Visceral Montreal veszi át, többek között a Dead Space során szerzett tapasztalatokkal a hátuk mögött. Az elmúlt évek egyik legjobb TPS-e pedig elég jó ajánlólevél. A helyzet a játék világában már nem ennyire nyugodt, a The Devil's Cartelben ugyanis háború van. Nagy, masszív, véres háború, ahol emberek tízezreit tették már el láb alól, de ezúttal nem egy élelmes diktátor, egy forrongó ország vagy egy terrorista sejt kavarja fel az állóvizet, hanem Mexikó egyik fiktív, hatalmas befolyással bíró drogkartellje. A valós események ihlette történet ezúttal a realitást helyezi előtérbe, úgy mutatva be a napjainkban is zajló konfliktus tökéletes mását, hogy közben tiszteletben tartja az áldozatok emlékét. A kétfős hadsereg La Puerta frissen kinevezett polgármesterének, Juan Angelo Cordovának a kérésére utazik az országba: Cordova családját a La Guadana szindikátus irtotta ki, mivel a politikus a bűnbanda megállítását tűzte ki céljául. Hőseinknek ezúttal már nem kell csendben, titokban dolgozniuk, elvégre már nem a kormányt szolgálják, hanem a Tactical Worldwide Organisations néven futó privát csoportot, akik élén a korábbi részekből ismert Rios és Salem áll. A korábban megismert páros ugyan kulcsfontosságú szerepet tölt be az eseményekben, de irányítani már nem őket kell, hanem két újoncot, az amerikai hadseregből kiemelt Alphát és Bravót. A nevük a játék során ugyan nem fog kiderülni, de nem is ezért lesz érdemes őket szeretni – sokkal fontosabb, hogy meg tudják-e állni helyüket a könyörületet, kíméletet nem ismerő világban.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Visceral Montreal

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2013 március

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

Kane & Lynch 2: Dog Days
2010 (SQUARE ENIX)

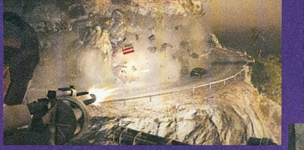
Army of Two: The 40th Day
2010 (ELECTRONIC ARTS)

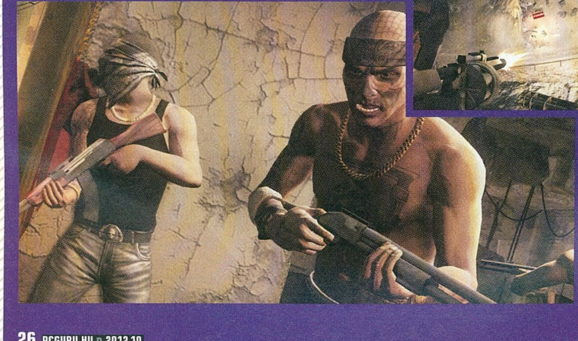
ES EL POLLO DIABLO!

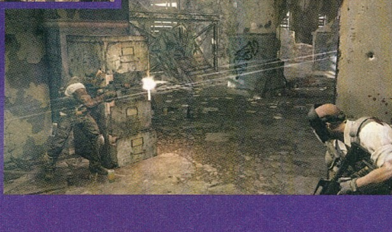
Korábban már említettük a realitást, és ez igaz lesz a bejárható világra is, ami többé már nem Patyomkin-falu, ahol díszletvárosok, fiktív országok, hiteltelen csőjáratok alkotják a játékteret. Ugyan Mexikó, illetve a történetnek helyet adó La Puerta nem lesz szabadon bejárható város, de ennek ellenére is egy sokkal valóságosabb, sokkal életszerűbb terepet kapunk, mint az eddigi Army of Two epizódokban. A realitás kihangsúlyozása pedig a játékmeneten is érezhető lesz: Alpha és Bravo nem fog örömmámorban öklöt ütköztetni, nem lesz Aggro mutató és valószerűtlenül magas golyóbenyelési képesség sem. Kettejük együttműködése azonban még mindig a játék kulcsmomentuma, különösen az egymásnak háttal álló, most már Overkillnek nevezett szituációkban, ahol lelassul a világ, nagyobbat sebeznek a töltények, Michael Bay pedig valahol a háttérben elsírja magát az akcióorgiától.

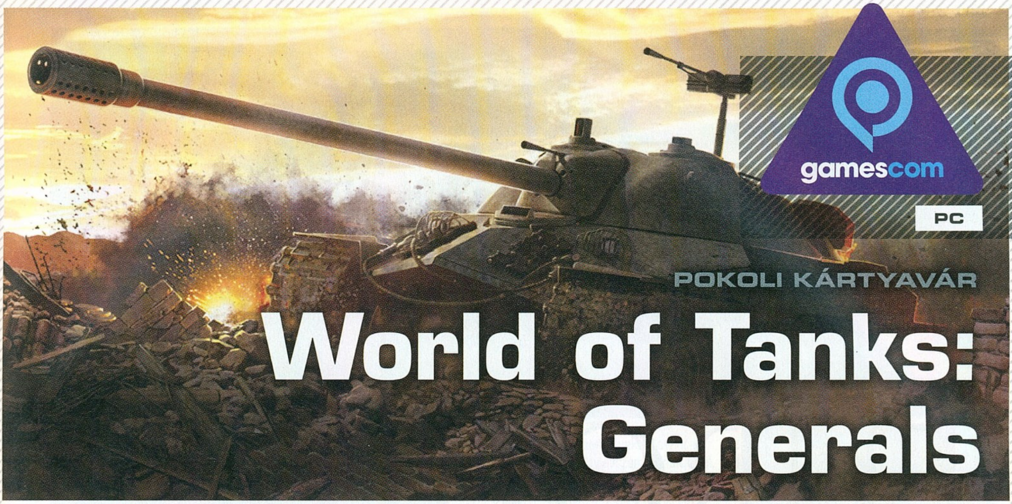
A korábbi Army of Two epizódok jó játékok voltak, de kimagaslónak semmiképp nem nevezhetnénk őket – talán most, a kicsit érettebb, felnőttesebb felfogással nagyobb sikere lesz a harmadik résznek. Nemcsak a régi közönségét kell megtartania, de új rajongókat is szerezni kell, méghozzá egy olyan időszakban, mikor szó szerint egymás hegyén-hátán állnak majd az erősebbnél erősebb címek. Puskát kell vinni, Vincent!

A legépebb fogsorú terrorista, akit csak hátán hordott a Föld









POKOLI KÁRTYAVÁR

World of Tanks: Generals

[ÍRTA **MIGUEL**] **Valami azért nem teljesen kerek a World of Tanksszel elhíresült Wargaming gondolkodásmódjában. Nemcsak összerakták az elmúlt időszak legsikeresebb F2P MMO-ját, de ráadásul két másik játékon is dolgoznak. Vagyis várjunk csak... Valójában hármon.**

Van ugye a WoTanks, ami szép lassan megkapja történelmének legnagyobb foltját. Aztán ott a WoWarplanes, ami épp a zárt bétánál tart, illetve a World of Warships, ami meg nem tudni hol van, de biztosan készül. Ezek mellé találta ki a fejlesztő cég, hogy készít egy (nagy levegő) böngészőben, neten keresztül játszható, ingyenes, kártyagyűjtögetős, második világháborús játékot. A címe nem sokat árul el, mert a World of Tanks: Generalsnál kevés semmitmondóbb elnevezés létezik, de a Gamescomon azért kiderült ez-az.

ÁSZ, DE MÁSKÉPP

Más gyűjtögetős kártyajátékokhoz hasonlóan a Generalsban is arról lesz szó, hogy a kezdéskor kétszáz darab környékén alakuló teljes lapkészletből mindenki kialakíthat magának egy negyven darabos, személyre szabott paklit. Minden egyes lap saját értékekkel, bónuszokkal és egyéb tulajdonságokkal rendelkezik, és ahogy a kártyák egymás után kerülnek megjátszásra, úgy alakul a csata. A cél, hogy kiüssük a húsz mezőre osztott térkép másik sarkában elhelyezett ellenséges bázist, amit a környékbeli mezőkön elhelyezett egységek támadhatnak meg (ismerős, ugye?). Amint valaki lecsap húsz életerőpontot a bázisodról, kikaptál. A különböző tankok eltérő hatással bírnak, nyilván lesz a többiek lapjainak kifüstölését jobban szolgáló tankvadász, a bázist (és a többi egységet) a távolból sebezni képes löveg, és persze a World of Tanksból megszokott, általános célú fémszörnyek is szerephez jutnak.

A Generalsban háromféle kártyalap lesz. A tankok jelentik az előbb felsorolt géposztályokat. Ezek bizonyos tulajdonságait erősíthetjük, ha kijátsszuk a szakaszok név alatt futó lapok valamelyikét. A maradék kártyákon parancsok lesznek, ezek olyan események, amiket a pályára helyezve azonnali változásokat érhetünk el (a pontosabb részleteket egyelőre finomítják a készítők). A lapok, vagyis az egységek a már ismert kutatási fához hasonló megoldással lesznek fejleszthetők.

ADATOK

KIADÓ
Wargaming.net
FEJLESZTŐ
Wargaming.net
MŰFAJ
kártyás stratégia
MEGJELENÉS
2012 tél
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Panzer General: Allied Assault
2009 (UBISOFT)

A GENERALS AZ ÚJ ULTI

Egy biztos: a Wargaming biztosra megy. A bejelentés szerint ugyanis a meglehetősen felhasználóbarát játékban mindenki megtalálja majd a kihívást. A kezdőket oktatómód, illetve gépi ellenfél várja majd, a haladók viszont bármikor belevethetik magukat az orosz, francia, szovjet és amerikai csapatok küzdelmeibe. Az első hírek szerint nemcsak elkezdeni lesz könnyű a csatákat, de folytatni is: ha olyan eszköz van a kezedben, amin fut valamilyen böngésző, már nyert ügyed van, és akár egy korábban máshol, máskor elindított ütközetet is folytathatsz.

A fejlődés érzését úgy biztosítják a készítők, hogy már a kezdésre ígért 200 kártya sem lesz mindenki számára elérhető, az újabb és újabb lapokért játszani, teljesíteni, nyerni (a prémiumokért meg fizetni) kell, de persze az egyes kártyák cserélgetését sem szabad kizárni. A tervek szerint a játék a már meglévő játékos fiókon keresztül fog működni, a pletykák pedig arról szólnak, hogy a nem is olyan távoli jövőben a Generals lapjai közé repülők és hajók is kerülnek.

A lövészárkokban a gyalogosok, a lerombolt városokban pedig a tankok dominálnak

EURÓPA CSENDES, ÚJRA CSENDES?

EUROPA® UNIVERSALIS IV

[ÍRTA **TIKA**] **A Paradox Interactive augusztus közepén jelentette be, hogy az Europa Universalis visszatér a reformok és nagy földrajzi felfedezések korába a negyedik résszel. A grand stratégia szerelmeseinek újabb jó hír, hogy a fapados grafikának végleg kicsengettek...**

Öt évnyi hallgatás után bukkant fel az Europa Universalis 4, amely igencsak hosszúnak mondható szünet a sorozat életében, 1997-től ugyanis pontosan négyévenként jött ki egy-egy újabb epizód. A Clausewitz engine-re épülő grand strategyk gyártásával a Paradox persze ezen idő alatt sem áll le, a Hearts of Iron, a Crusader Kings és a Victoria folytatása mellett még a Távol-Keletre is begyűrűzött a 4X (explore, expand, exploit and exterminate) Sengoku címmel. A fejlődés egyre látványosabb, sőt az utóbbi részekben ez a komplex, összetett műfaj már a földi halandók számára is játszható lett, és a körítés is kezdi maga mögött hagyni az 1990-es évek színvonalát. A Paradox töretlenül halad a maga útján, és hiába tűnik úgy, hogy csupa egy kaptafás cím szerepel a palettán, a sok-sok adat mindig úgy koncentrálódik, hogy a változó történelmi korok egy tökéletesen új élménnyé álljanak össze. A ráncfelvarrások és bővítések mellett pedig meg kell emlékezni arról a szabadságról, amely egyre inkább kikopni látszik a nagy címek mögül. Itt éberen őrzik a szikráját, sőt ez inkább egy komoly lángcsóva. Ezekben a játékokban ugyanis nincs konkrét cél, egy nemzettel felemelkedni éppolyan sikerélmény, mint egy másikkal pusztán csak túlélni a történelem viharát.

KIRÁLYSÁG

A Paradox nagy családjába az Europa Universalis anno Philippe Thibault azonos című társasjátéka alapján lépett be, és a XV. századtól egészen a napóleoni háborúkig tartó időszakot fedte le. Ez most sem lesz másképp, a kezdő dátum valószínűleg az 1400-as évek közepére esik majd (egyes információk a várnai csata időpontjára, 1444-re mutatnak). A harmadik rész a kritikusok és a játékosok egybehangzó véleménye szerint a sorozat csúcspontja volt, és ezt a fejlesztők is így gondolják, ugyanis az EU3, és az alapjátékot megkoronázó négy kiegészítő – Napoleon's Ambition, In Nomine, Heir to the Throne, Divine Wind – alkotják az új epizód gerincét. A játékmenetben tehát döntő változások nem lesznek, továbbra is egy tartományt/országot személyesítünk meg, ellentétben ugye a Crusaders Kingsszel, ahol egy dinasztia sorsát egyengetjük az örökösökön átvezetve. A játékos hadsereget toborozhat – a gyalogság, lovasság, tüzérség szentháromság itt is nemzetenként változik, flottákat gyűjthet a kikötőben, és természetesen van uralkodó és tanácsadói kar, amelyek tulajdonságaikkal támogatják a szent ügyet. Eközben tradíciókat hozhatunk létre, nemzeti ideákat fogalmazhatunk meg, erősíthetjük vagy gyengítjük az uralkodó vallást, kereskedőket és diplomatákat küldhetünk szét, hogy a pénz és a szó erejével magunkhoz láncoljunk más nemzeteket. Konkvisztádorok és felfedezők indulhatnak útra a távoli Terra Incognita felé, hogy új világokat fedezzenek fel, majd ezeket gyarmatosítva növelhetjük a birodalmunk erejét. Mielőtt bárki azt hinné, hogy ezekben az alkotásokban a földgolyónak csak az európai oldalára billen a mérleg, nos, vállalkozó kedvűek, ahogy eddig, úgy most is megindulhatnak majd az aztékokkal, majákkal vagy akár az irokéz törzzsel, sőt ugye az afrikai régióban is mindig akad néhány játszható frakció, tehát egész szokatlan világbirodalmak is kialakulhatnak.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Paradox Interactive

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

STÍLUSMINTA

Europa Universalis III
2007 (PARADOX)

Victoria 2
2010 (PARADOX)

Ebben a korban még nem a futballhuligánok, hanem barbárok és a hataloméhes hódítók tartották rettegésben a délnyugati csücsköt

LÖVÉSZÁRKOK

Az EU4-ben a játszható nemzetek száma több mint 250-re tehető, és mivel a három évszázadot átívelő időszak bármely pontján elindítható a küldetéssorozat, így az adott évszámnak megfelelő területi felosztás, ezeken belül a megfelelő államforma, vallás, geopolitikai viszony köszön vissza, sőt az aktuális vezetőkből, és a 4000 uralkodóból mindig pontosan azokat találjuk majd a nemzetek élén, akiknek a história szerint ott kell lennie. A start után már természetesen véletlenszerűen folytatódnak a dinasztiák, és a játék során minden ország a saját történelméből találkozik fontos, korszakokat meghatározó eseményekkel, amelyeket egy ezres nagyságrendű készletből választ ki a

A Balt Sound és az Oresund nem csak egy öböl és sziget, de egy fesztivál neve is lehetne

A DICSŐ MÚLT

Europa Universalis (2000)

A sorozat első epizódja annak idején a meglehetősen egyedi és szokatlan játékmenetével hívta fel magára a játékosok figyelmét. Az 1492-től 1792-ig tartó időszak real-time időmérésben telt (a lépték persze állítható volt) a táblásnak ható világtérképen, és a stratégiai részletesség olyan mélységekbe ereszkedett, amely mellett a Civilization is csak dámajátéknak tűnt.

Europa Universalis II (2001)

A második rész (2001-ben) tulajdonképpen nem hozott semmi újat, sőt ha gonosz akarnék lenni, akkor mondhatjuk úgy is, hogy a Paradox kifoltozta, és némi bővítés után – az idősáv 1419-1820-ra változott, több játszható nemzet tűnt fel, jobb, kidolgozottabb lett az oktatómód – ráütötte a kettes számú pecsétet az EU1-re.

Europa Universalis III (2007)

A mai napig etalonnak tartott epizód már 3D-s elemekkel mutatkozott be a nagyérdeműnek 2007 januárjában. 1700 provincia, valamint 300 játszható nemzet kolonizált, intrikált és háborúzott egymás mellett vagy ellen, miközben megjelentek az uralkodást segítő speciális karakterek, és a kifejleszthető nemzeti ideák is. Ezt kellene a negyedik résznek túlszárnyalnia...

Europa Univeralis: Rome (2008)

2010-ben történt, hogy a derék skandinávok először nyúltak vissza a középkort megelőző évszázadokba. Nevezetesen a pürrhoszi háborútól (Kr. e. 280.) egészen a római császárság (Kr. e. 27) kialakulásáig vezethettük harcba az ókor nagy népcsoportjait (a címmel ellentétben nem csak a rómaiakat) a harmadik rész motorjára épülő játékban.

rendszer. Ezeket az eseményeket (eventek) bizonyos döntések, vagy évszámok indítják el, és a játékos teljesen új mederbe is terelheti az ország sorsát, nem muszáj ugyanis követni az írott emlékezetet. Az uralkodók kapcsán fontos megemlíteni, hogy sokkal kidolgozottabb kvalitásokat kapnak, ergo nagyobb kihatással lesznek az ország életére, például egy erős katonai vezető több katonát tud mozgósítani, egy diplomatikusabb pedig előnyösebb békeszerződéseket kötni. A megszokott három alaptulajdonság – Administrative, Diplomatic és Military – pontrendszerben fejlődik, és ezeket a pontokat az új részben olyan különböző képességekre lehet beváltani, mint katonai ágon a hadsereget erősítő Forced March vagy az Assault, de a nemzeti ideák kifejlesztéséhez, a birodalom centralizálásához, és a generálisok, admirálisok toborzásához is lesznek királyi boosterek.

HA VER NEM HAVER

Két ország kapcsolatát egyetlen mérőszámmal kifejezni nem szerencsés, például Anglia és Skócia 1401. október 14-én 110 egységnyire szerették egymást, ami remek, de ott a kérdés, hogy miért nem 120 vagy 100, és hogy mitől mozdulhatna el a mutató. Nos, a

gazdálkodás továbbra is igen, viszont sokkal könnyebben lehet ezek utóhatásait kezelni. Az ügynökök közül pedig a kém képességeiből visszavettek, és a tömegtermelésben érkező úriemberek helyett saját névvel rendelkező, speciális feladatokra kijelölt figurák kerülnek a régiek helyére.

ÉPÜLÜNK? SZÉPÜLÜNK?

A Clausewitz engine-ből a Crusader Kings 2 továbbfejlesztett motorja kerül a játék alá, ami roppant megnyugtató, ugyanis az EU3 kétdimenziós térképnézete és a hadseregeket jelképező 3D figurák alkotta kompozíciótól ma már a hardcore rajongók is felsírnak álmukban. Az új látvány különösen az évszakok megjelenítésére koncentrál, télen a havas táj mellett a part menti vizek is befagynak, egyébként pedig a felszín

Az Europa Universalis sorozat a negyedik résszel sem nyit a kezdők felé, de ilyen ez a stílus: elkötelezettség kell hozzá

Paradox a Crusader Kings 2-ből egyszerűen átemeli a személyes relációkra kifejlesztett metódusát, azaz minden elszenvedett sérelem, érdekcsorbítás, ajándék vagy frigy ott fog sorakozni a számérték mögött, ha rávisszük az egérmutatót. A diplomácia egyébként is fontosabb szerephez jut, létrehozhatunk például koalíciókat egy adott ország ellen, avagy saját magunk védelmében, sőt egyoldalúan véleményt nyilváníthatunk, ha semlegesek szeretnénk maradni egy konfliktusban. A nemzetek közötti kereskedelem is átalakul, a térképen például megjelennek a fix kereskedelmi utak (a Total Warhoz hasonló szaggatott vonalakkal jelölve), amelyek Alexandriától a Baltikumig behálózzák a tengereket, és kereskedőkkel, kisebb hajókkal lehet megcsapolni a világba folyamatosan áramló javakat. Ami a gazdaságot illeti, a pénzkibocsátás többé nem táplálja az inflációt (sőt, lehet, hogy a pénzverdék el is tűnnek), ugyanakkor a háborús adók és a rossz

a CK2 kiköpött mása. A kezelőfelület több ponton egyszerűsödik, ugyanakkor abszolút felismerhető marad, és csak remélni merem, hogy a zenei körítésről ezúttal is Andreas Waldetoft gondoskodik, az előző rész alatt megszólaló muzsika ugyanis az egyik legjobb műve. A multiplayer terén is komoly átalakítások következnek, a régi (nagyon-nagyon régi) chat-rendszer fel lesz újítva, és 32 főig akár kooperatív módban, mi több, hot join (menet közben) elven is be lehet ugrani az aktuálisan futó játékokba. A modolhatóság szintén túléli a váltást, bár a visszafelé kompatibilitás nem fog működni.

A FANTASZTIKUS NÉGYES

Az Europa Universalis 4 új köntöst kap és régi szívet, néhány öltéssel megerősítve. A harmadik rész ugyanis tökéletes alap, a látványt már ismerjük a CK2-ből, és az újítások sem hangzanak blődségnek, úgyhogy várjuk nagy-nagy figyelemmel!

A LEGVÉGSŐ REBOOT

Star Trek

[IRTA MIDNITE] A Guruba írt legelső cikkem a Star Trek Online bétájáról szólt. Bár én azóta eljutottam oda, ahová nő előttem nem merészkedett, a trekkiek világa csak most, ezzel a címmel esélyes az átütő sikerre.

A ki trekkie-nek vallja magát, az akár reménykedve, akár az eredeti sorozat szétzilálása miatt bosszankodva várja 2013-at, így is, úgy is kapni fog egy óriási adag modern űrszekér-élményt. Valamikor tavasszal bemutatják a 2009-es Star Trek reboot mozifilm folytatását, azonban kicsivel előtte, jó taktikai érzékkel még a boltokba kerül a Star Trek: The Game is. A játék a két film közti időszakban játszódik, és a teljes színészgárdát arccal, hanggal együtt életre kelti, vagyis koncepciója szerint tökéletes átvezetőnek kell lennie a két moziélmény közt, úgy, hogy közben különálló és kerek egész marad. A történet színvonala felől olyan nyugodt vagyok, akár egy begyógyszerezett vulkáni, ugyanis kiderült, hogy a film forgatókönyvírói a God of War sztori alkotójával együtt dolgozták ki az eseményeket. És ez ütős kombó.

PHASEREKET ÖLÉSRE ÁLLÍTANI!

Akár a békebeli, papírmasé díszletekkel operáló Star Trek sorozatban, itt is Kirk és Spock csillagközi brománcára épül minden. A fejezeteket valamelyikük bőrébe bújva kell végigjátszanunk, úgy, hogy a másik játékossal összedolgozva, egymás feladatait kiegészítve valódi csapatmunkában veszünk részt.

Mondjuk, megeshet, hogy Spock elvonszolja a gyengélkedőbe a sérült Kirk kapitányt, aki féléjult állapotában a mögöttük loholó rusnya Gornokat phaserezi, majd a gyengélkedőbe érve Spock egy minijáték keretében életmentő műtétet hajt végre rajta. Az újrajátszási potenciál tehát magas, főleg mivel játékstílust is választhatunk: vulkániként nyitottak az olyan ninja skillek, mint az agy-egyesítő tarkószorítás, vagy a vállideg összecsippentés, zabolátlan jenki kapitányként pedig bárkit szénné lőhetünk komolyabb lelkiismeret furdalás nélkül. Ami biztos, hogy a két karakter ambivalens kapcsolata és különbözőségei ritka izgalmas coop élményt biztosítanak majd.

ADATOK

KIADÓ
Namco Bandai

FEJLESZTŐ
Digital Extremes

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2013 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Star Trek: Voyager – Elite Force
2000 (ACTIVISION)

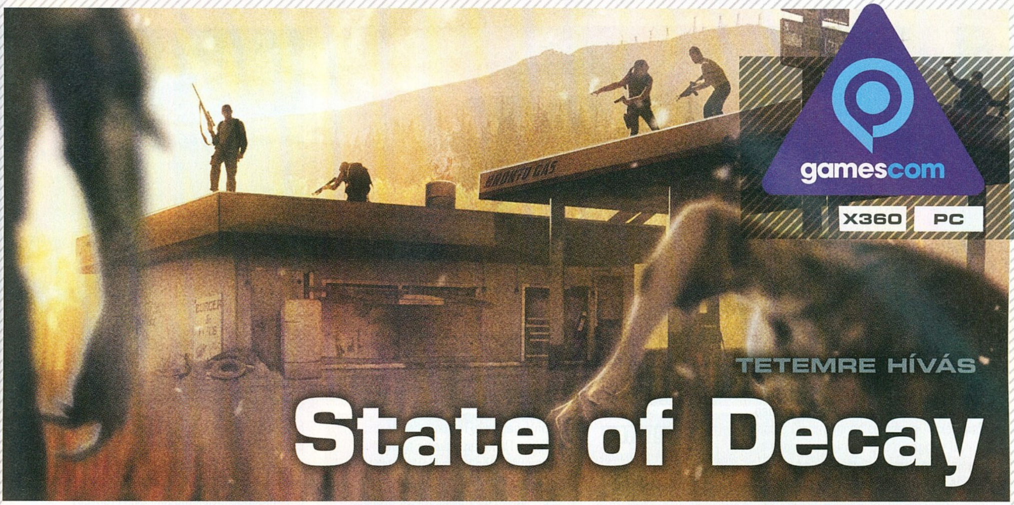
Dead Space
2008
(ELECTRONIC ARTS)

ORVOS VAGYOK, NEM AKCIÓHŐS!

Ez tehát ízig-vérig akciójáték, a Trek filozófiai elemei nélkül – a másodtisztünk tehát sosem fog a csillagközi politikai korrektségről papolni, miközben mi jól arcon vágunk valami zöld lényt. De legalább minden feladatnál több, eltérő megoldási lehetőség közül választhatunk, speciális skilleket adhatunk a fiúknak, és úgy általában véve roppant változatos játékmenet várja az űr felfedezőit. A párbajok mellett csillaghajó vezetés és űrbéli harc is akad majd bőven, az Enterprise-tól az egzotikus dzsungeleken át az elhagyott űrállomásokig mindenféle helyszínen. Fontos játékmechanikai szerepet kap majd a trikorder is, a kézi scanner, ami a lecsótól a klingonig mindent azonnal letapogat és beazonosít - gondolom ez lesz minden menü és opció, továbbá a térkép elérési pontja.

Alapvetően nincs miért aggódni, a fejlesztők az eredeti forrásra odafigyelve ígérnek klasszikus díszleteket, a jól bevált felfedezés és harc sűrűn váltogatja majd egymást, továbbá megjelenik Scotty, Uhura, Dr. McCoy és minden más fontosabb karakter is. Bár ez közel sem a '60-as évekbeli inkarnációja Spock és Kirk világának, be kell látni, hogy a többség érdeke (a játékot megvásárló mai fiatalok) fontosabb a kevesekénél (az öreg trekkiek, akik triblikre és lyukkártyás gépekre vágynak). 2013 elején minden kiderül, én pedig kívánok a játéknak elődeinél nagyobb sikert, békét és hosszú életet.

A görbe estéken még csak-csak jó dolog Kirk kapitánynak lenni, de az ilyen pillanatokban...



gamescom

X360 PC

TETEMRE HÍVÁS

State of Decay

[ÍRTA **WILSON**] **Csodálatos és egyben érthetetlen dolog, miért nincs még tele mindenkinek a hócipője a zombis játékokkal. A State of Decay is ezt a kategóriát bővíti, mégis más, mint az eddigi próbálkozók, mert az élőholtak itt nem csürheként, hanem komoly ellenfélként hajkurásszák a maroknyi túlélőt.**

Szinte példátlan, hogy egy stúdiót kizárólag egy játék, illetve egy sorozat kedvéért hozzanak létre, az Undead Labs mégis egyetlen céllal, a zombis játékok gyártásának ötletével született... és az alapítása óta nem tudott még kiadni semmit. Az eddig Class 3 néven futó, mostantól State of Decayként ismert projekt meglehetősen ambiciózus – nemcsak önmagában akar nagy dolgokat elérni, de egy olyan, több évre szóló terv részeként is, amely egy masszív, a játékosok cselekedetei által befolyásolt MMO-ban csúcsosodna ki. Persze előbb azért még le kell tudnia egy-két akadályt, például egy egész megyényi zombit.

ÉLŐHOLT TALÁLKOZÓ

A State of Decay az egyik legősibb kérdés köré építi fel a maga világát: mi lenne ha...? Mi lenne, ha az általunk ismert társadalom elemeire hullana szét, ha az emberiség nem a leghatékonyabb, legrátermettebb ragadozóként, hanem kiszolgáltatott prédaként lenne kénytelen ezen a bolygón élni? Ebben az univerzumban pontosan ez a szerep jut nekik, mikor egy ismeretlen fertőzés miatt a lakosság nagy része ösztönlénnyé vedlik vissza, vastag burgerek, zsíros pizzák helyett testrészeket és belső szerveket csócsálva, még azelőtt, hogy azok elhagyták volna a kiszemelt főfogás testét.

Szerencsére ez a sors téged eddig elkerült, de a maroknyi túlélő egyikeként nem lesz jó dolgod – a te célod nem az áldozatok keresése, hanem a túlélés. Nincs folyóvíz, nincs gyorsan mikrózható étel, nincs a segítségedre siető rendőr, tűzoltó vagy mentő, csak te, meg az a maroknyi társad, aki úgy dönt, melléd szegődik, hogy együtt próbáljátok elkerülni a halálos csapdákat jelentő ellenfeleket, várva a felmentő sereget, vagy a megnyugvást hozó halált.

ADATOK

KIADÓ	**Microsoft Game Studios**
FEJLESZTŐ	**Undead Labs**
MŰFAJ	**TPS**
MEGJELENÉS	**TBA**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT	**60%**

STÍLUSMINTA

Fort Zombie 2009 (PARADOX)

Dead Rising 2 2010 (CAPCOM)

IRÁNY A MÉH

Márpedig a túlélés az egyik legkeményebb sors, amivel meg kell birkóznia egy embernek, főleg, ha a közelében minden és mindenki meg akarja ölni. Az itteni játéktér meglehetősen nagy, ezernyi titkot, felfedezésre váró helyszínt, megtalálásra váró kincset rejt – utóbbi nem drágaköveket, vaskos pénzes ládikákat jelent, hanem olyan alapvető dolgokat, mint az étel, az ital vagy a lőszer. Ezek folyamatos utánpótlása, illetve biztonságba helyezése a központi és egyben a legnehezebb feladat is: mivel az erőforrások gyorsan ki tudnak apadni egy-egy régióban, ezért mindig új és új helyszínt kell találni, dacolva az időjárással, az ellenfelekkel és a rizikófaktorral. Szerencsére a helyzet nem teljesen kilátástalan, a tucatnyi lőfegyver, a gyors közlekedést segítő járművek megkönnyítik a túlélést, de még így is minden eddiginél keményebb lesz biztos menedéket találni, majd azt egyben is tartani.

Az apokalipszis viszont legalább szép lesz, ugyanis a játék alatt a CryEngine 3 dolgozik, így már csak egy nagy játéktérre, határtalan szabadságra és ezernyi lehetőségre van szükség – már ezeknek a felével is sikerre van ítélve a State of Decay, valamikor a közeljövőben pedig kiderül, hogy végre megszületik-e az a definitív zombis játék, ahol az akció mellett a valósághűségnek is lapot osztanak.

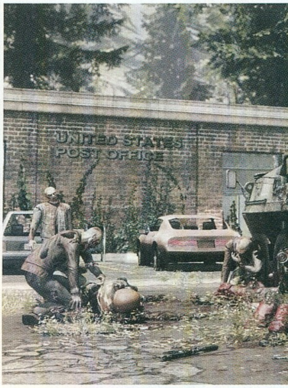
Sem az éjszaka sötétje, sem a nappal világossága sem tudja távol tartani az éhes zombikat

gamescom

PC

KLÓNHÁBORÚ?

WarZ



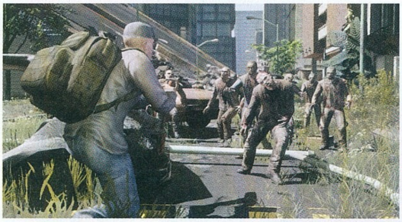
[ÍRTA **JOHNBART**] **Bár a DayZ elképesztő sikere után borítékolható volt, hogy Dean Hall vírustörzsét az üzletileg sikeres sokszemélyes apokalipszis reményében idővel mások is klónozni kezdik, igencsak meglepett, hogy erre már röpke három hónap után sor került.**

Először is hadd kérjek elnézést a hatásvadász alcímért, a helyzet ugyanis nem olyan egyértelmű, mint elsőre tűnik – annak ellenére ugyanis, hogy a DayZ tükrében a pár hete bejelentett The War Z-re (TWZ) rögtön plágiumot kiáltanék, az új zombis MMO fejlesztői szerint (természetesen) véletlen egybeesés, hogy a nyár végén már két, erősen többjátékos, nyers és zöngés című zombis játéktól hangos a sajtó. A Hammerpoint ugyanis tavaly ősz óta dolgozik az elvileg még idén elrajtoló zombiháborúján, és bár Dean Hall modjának tarolása óta pár elemet saját elmondásuk szerint is a (nemrég szintén standalone címmé avanzsált) DayZ-ből emeltek át, azért a TWZ világvégéje sincs híján érdekes ötleteknek...

CSAK A VÉLETLEN MŰVE

Mindenekelőtt azonban nézzük, miért is tűnhet elsőre a TWZ a DayZ merő koppintásának! Az alapszitu (úgymint jelentősen lecsökkent emberi, és láthatóan megszaporodott zombi populáció) mellett az első közös pont a sokszereplős stílus, a tervek szerint a TWZ szerverein ugyanis egyidőben 60-250 fős túlélőtömeg kalandozhat. MMO-ról lévén szó bonyolult sztorira itt sem kell számítani, a történetet egy „öt évvel később" kezdéssel tudják le, sokkal fontosabb virtuális életterünk aktuális helyzete, mely Csernaruszhoz hasonlóan lepusztult, továbbá éhes zombikkal és mérges túlélőkkel teli.

Egészen biztos lehetsz abban, hogy nem egy átlagos napot élsz át, mikor ezzel találod szembe magad az utcán



ADATOK

KIADÓ
Arktos Entertainment

FEJLESZTŐ
Hammerpoint Interactive

MŰFAJ
MMO

MEGJELENÉS
2012 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Dead Frontier
2012 (CREAKY CORPSE)

DayZ
2012 (BOHEMIA INTERACTIVE)

A hasonló helyszín, hasonló feladatba torkollik, a TWZ-ben ugyanis fő célunk szintén az életben maradás, melyet két fegyverünk, a táskánkban fekvő kaja/kulacs/kötszer, illetve a zombikkal való óvatos, és a többi túlélővel való cinikus, vagy épp utálatos bánásmóddal biztosítunk. A társas érintkezéseket a játék ún. hírnév-pontokkal minősíti: sorstársaink kisegítésével kapjuk, leméászárlásukkal bukjuk a respektet, melynek egy adott szint felett hérosziz, alákerülve pedig gazemberi titulus lesz a jutalma.

Az „élettér" szintén DayZ-s méretekkel büszkélkedhet, az alapverzióval érkező coloradói térkép 250 km2-nyi bejárható fenyvessel, lepusztult infrastruktúrával és megjavítandó járművekkel érkezik, melyen kalandunkat egy véletlenszerűen választott helyen, némi ellátmánnyal és egy közelben elfekvő revolverrel kezdjük (ezt a zombiktól hemzsegő rendőrőrsöknél és bázisoknál cserélhetjük táposabb példányra). A ledarált alapok tehát valóban DayZ-szagúak, lássuk, miben kínál mást vagy épp többet a játék!

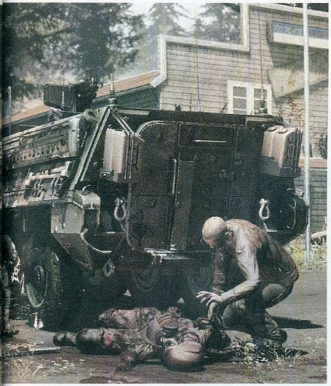
HULLASZAGÚ HAGYOMÁNYOK

Először is pár hagyományos RPG-elem zombigyakásba ültetésével: noha a DayZ-hez hasonlóan itt is birtokba vehetjük (sőt, el is barikádozhatjuk) a kipucolt farmokat/házakat, a terepen (pályától függően) 3-4, csak túlélők számára elérhető biztonságos település, illetve 1-2, csak banditáknak fenntartott bűntanya is helyet kap, ahol meghúzhatjuk magunkat. A fantasy MMORPG-k falvainak megfelelő telepek az MI-őrség mellett élelmiszerrel, kötszerrel és ruházattal házaló (de fegyverektől mentes) boltokat, valamint NPC-k és játékosok adta küldetéseket kínálnak – míg az előbbi főleg az MMO-kban megszokott „gyakj le X ellent" és „menj ide oszt hozz el valamit" típusú PvE kihívásokat nyújt, utóbbi elsősorban az útonállók PvP-s levadászásáért kínál vérdíjat. A falvak emellett a szociális érintkezés központjai, túlélőcsoportok (alias klánok), illetve a játékosok közötti csere-bere gócpontjai is (utóbbi mondjuk a városokon kívül is lehetséges, bár közel sem veszélytelen).

A fentiek után a fejlődési fa jelenléte adja magát: noha nevesített kasztok nincsenek, a zombi- és banditavadászatból szerzett XP-t több fejlődési fán oszthatjuk szét, melyekkel harci, túlélési, vagy épp testi adottságainkat turbózhatjuk fel (pl. táplálóbb kaját készíthetünk, hatékonyabb elsősegélyt nyújthatunk, vagy tovább bírunk sprintelni). Flintáink szintén hasonlóan feltápolhatóak lesznek, optikai irányzékokkal, nagyobb tárral, vagy épp a lopakodást segítő hangtompítóval osztjuk a taslit, ezek hasznát gondolom, nem kell ecsetelnem.

Ezt olvasva persze felvetődhet a kérdés, hogy mégis miként férnek össze a hagyományos elemek a DayZ-féle brutális, „csak egy esélyed van"-realizmussal. Nos, a fejlesztők erre két külön móddal

Nem csak férfiak, de nők is küzdenek a túlélésért – erre a behajolásra nem biztos, hogy ugranak a zombik



Ahogy az lenni szokott, még a hadsereg se bírt el az élőholtak végeláthatatlan hordájával

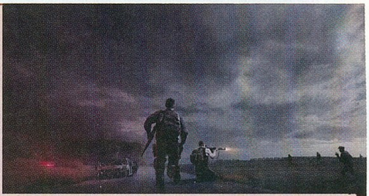
válaszoltak: amennyiben karakterünket Normalon indítjuk, halálunk esetén 24-48 órára kizár minket a rendszer (és valószínűleg a cuccainkat is bukjuk), de utána a legközelebbi faluban éledünk újjá – Hardcore esetén azonban ilyen engedmény nincs, ott, ha szétcincálnak, örökre bukjuk a karaktert, annak minden skilljével és cuccával egyetemben. Jelenleg kevert és Hardcore-only szerverekről szól a fáma, utóbbin a rizikósabb játékot gyakrabban felbukkanó tápos fegyverekkel igyekeznek kompenzálni a fejlesztők.

KALANDRA HÍV A MÉREG

A fentiek alapján tehát a TWZ leginkább egy klasszikus MMORPG-be oltott DayZ-liteként definiálható leginkább, bár a fejlesztők mereven elzárkóztak eme osztályozástól, ennek bizonyítására pedig két, valóban érdekesnek tűnő elemet hoztak fel. Az első mindjárt a zombik között keresendő: a puszta fejlövéstől kifekvő, nálunk kissé lassabb, létrát mászni képtelen oszló arcok mellett ugyanis speciális, csak éjszaka felbukkanó példányokkal is összefuthatunk, akiket ha legyűrünk, különleges enzimet vonhatunk ki belőlük; a szert boltban eladva busás összeg üti markunkat, miután a cuccból ellenszert lehet készíteni, mondanom sem kell hát, hogy e szerzetek levadászása elsődleges bevételi forrást jelent.

Ha pedig már az együttműködésnél járunk, ott vannak a jegyzetek: a pályán barangolva bárhol NPC-k vagy más játékosok által otthagyott papirosokba botolhatunk. Előbbi egy visszaemlékezés-szerű co-op küldetést indít el, az utóbbi ugyanakkor felhívási célokat szolgál: zombi hordára, vagy épp táposabb cuccokra figyelmeztethetjük a többieket velük, csak aztán vigyázzunk, nehogy a gránátvetőt ígérő papirost követve egy gazfickók állította csapdába sétáljunk...

DAYZ



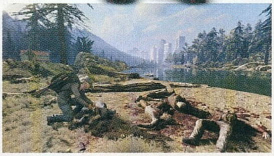
Természetesen nem készülhet el a WarZ előzetese anélkül, hogy ne tennénk említést ihletőjéről és legfőbb példaképéről. a DayZ-ről. Minden idők egyik legsikeresebb modja hihetetlenül gyors tempóban halad a halhatatlanság felé: tavaszi kiadása óta már 1 millió játékosnál is több járja vidékeit, menedék és felszerelés után kutatva. Az ArmA II eladásait brutálisan megdobó toldalék természetesen kihagyhatatlan üzleti lehetőséget is rejt, így hosszas tárgyalások után már zajlik az önálló játékká való felhizlalása. Ez a feladat végül a Bohemia Interactive-ra hárul, akik már valamikor idén ki szeretnék adni az első játszható változatot, valahogy úgy, ahogy annak idején Notch tette azt a Minecrafttel: vagyis a korai, rendkívül nyers, folyamatosan formálódó DayZ alfa verzióban is megvásárolható, barátságos, csökkentett áron.

Maga a technikai rész egyelőre homályos: az már biztos, hogy a TWZ-t a War Inc. alatt ketyegő Eclipse motor kelti életre, ami az F2P-shootert elnézve nem feltétlenül jó hír, a csapat mindenesetre esküszik rá, hogy az optimalizációval nem lesz gond. Az irányításról és magáról a harcról (ballisztika stb.) viszont alig tudni valamit, jómagam a War Inc.-féle álrealisztikus lövöldözésre számítok, az mindenesetre már garantált, hogy a kiejtett tárral zuhanó lőszer (az uralkodó megoldással szemben) elvész – hacsak neki nem állsz felszedegetni a leszóródó töltényeket a földről...

Ami ellenben biztos, hogy a pénzügyi modell az egyszer fizetős megoldást követi, némi mikrotranzakcióval megspékelve: a vételár 30 dollár környékén lesz, a valós valutáért is vehető aranyérmékért pedig speckós ruhákat, valamint jobb kaját és kötszert vághatunk zsebre – állítólag fegyvert és páncélt ily módon soha nem kínál majd a csapat, de azért ebben én nem lennék olyan biztos.

VÁRJUK A VILÁGVÉGÉT

Ami elsőre pofátlan klónnak tűnt, a fertőzés végére ötletes zombis MMO-vá vált. Bár a DayZ-vel való hasonlósága letagadhatatlan, a TWZ jelenleg szerencsére jóval többnek tűnik, mint egy hirtelen jött, sikert majmoló, összecsapott próbálkozás. Remélem, hogy a beígért érdekességek mellett az irányítást, a harcrendszert és a motor polírozását sem éri majd panasz – ha így lesz, mindenképp egy érdekes, bár a DayZ-nél kevésbé nyers világvégébe vethetjük bele magunkat ősszel.



gamescom

PC

ÉSZAKI HARCOSOK

KING'S BOUNTY Warriors of the North

[IRTA MIGUEL] **A Heroes of Might and Magic nyomdokaiba lépni nagyon nehéz, mostanában még a legendás sorozat legújabb részeinek sem sikerül. Van azonban egy orosz játék, ami immár negyedszerre mutatja meg, merre kéne keresgélnie a Ubisoftnak, ha sikerre akarja vinni mindannyiunk eredeti kedvencét.**

A King's Bounty pillanatnyilag minden, ami korábban a HoMM volt, és egy picit több. Az alap itt is megvan: egy hőssel fel-alá lovagolva felfedezed, és uralmad alá hajtod a vidéket. A harchoz seregre van szükséged, a sereghez építkezned kell, az építkezéshez nyersanyagot kell szerezned, a nyersanyagért viszont megint csak harc kell, és így be is zárult a kör. A King's Bounty első látásra egy lényeges dologban tér el a nagynevű vetélytársától: míg a HoMM mind a kalandtérképen, mind a csata közben körökre osztott, addig cikkünk alanyában a hősünket csak harc közben köti gúzsba a kör vége gomb. Második nekifutásra azonban van itt más is.

ADATOK

KIADÓ
1C

FEJLESZTŐ
Katauri

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2012 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Heroes of Might & Magic V
2006 (UBISOFT)

King's Bounty Armored Princess
2010 (1C)

KIRÁLY HÁBORÚ

Önmagában az még kevés lenne az üdvösséghez, hogy a játék kétharmadában a lépéspontok idegőrlő számítgatása nélkül nyargalászhatunk a térképen. A King's Bounty másban is könnyedebb: az alaptörténet például nem a szokásos, magát túl komolyan vevő, tolkieni összetettségű, de végeredményben mégiscsak érdektelen szöveghalmaz, hanem hozzá is tesz valamit az élményhez. Az új, Warriors of the North című részben, hogy végre arra is rátérjek, például rögtön kapunk egy közérthető indulást. A főszereplő, Olaf, egy viking, aki egy reggel ráun arra, hogy a havas, zord birodalomban túl sok az élőhalott, így nekiveselkedik annak, hogy ismét a korábban megszokott egyensúlyba hozza az élő-halott arányt. Aki ismeri a játékot, az tudja, hogy az új nép bevezetése önmagában is elég lenne pár tucat játékórára, de a korábbi részek sem azért lettek sikeresek, mert a Katauri félvállról veszi a keret jóval való kitöltését. A havas helyszín, az új egységek, az új típusú varázslatok és az új segítők mellé azt is elintézték, hogy nagyjából minden elérhető legyen, amit a korábbi részekben megismerhettünk.

Meglepően gyors tempóban készül az új epizód, pedig a rivális Might and Magic még egy darabig nem kap számozott folytatást

A gamescomos képek és beszámolók alapján nagyon úgy tűnik, hogy sem grafikai, sem játéktechnikai szempontból nem kell nagy változásra számítanunk, de szerencsére ez a jó hír, más se hiányzik, mint hogy itt is megváltozzon minden, ami korábban jól működött. A grafika most is tarka és vidám, a világ továbbra is ugyanaz a tetszetős hely, amit már ismerünk (figyelembe véve, hogy a havas táj általában nem túl színes és tetszetős, azért ez jól jelzi, hogy mire számíthatunk). Ahogy a korábbi részekben, most is lesz egy olyan elem, ami a harcok közben segíti a hőst. Az Armored Princessben egy sárkány, az alapjátékban a düh szellemei, most pedig, a vikinges témához illően a valkűrök erejét kölcsönözhetjük majd rövid, de hatékony időtartamra. A szokásokhoz való erős kötődés azonban nem jelenti a megújulás hiányát: míg a korábbi részekben ezek a segítők csak csata közben jelentek meg, a Warriors of the North-ban megismert öt harcos istennőnek fontos szerep jut majd a játék egyéb részeiben is, közvetlenül hozzájárulnak majd a történet alakulásához és a főhős fejlődéséhez. A legegyszerűbb hatásuk Olaf egyes tulajdonságainak növelésében mutatkozik majd meg, és persze megkapjuk a harc közbeni bónuszokat és extra támadásokat is (a bemutató során egy igen hatékony, területre ható tűzlabdát mutattak be a fejlesztők, majd hozzátették, hogy nyugi, ez csak a játék eleje).

ÉSZAKI VITÉZEK

Ahogy azonban a sztori megy előre, Olafnak az öt valkűr közül ki kell választania egyet, aki a többiek fölé nő – a kiválasztott istennő extra hatásai a továbbiakban 100 százalékban érvényesülnek, míg a többiek be kell, hogy érjék az eredeti erejük negyedével. Ahhoz, hogy ezt a 25 százalékot növeld, nem kell mást tenned, mint feláldozni a játék közben talált varázstárgyakat. Az áldozatok azonban önmagukban még kevesek: hogy erejük teljét visszanyerjék, külön-külön minden valkűr esetében saját küldetéssort kell végigcsinálni. Nekem erről elsőre a Bioware-játékokban megismert haverkodós mechanizmus jutott eszembe, nagyon remélem, hogy nem a GTA IV „menjünk biliárdozni" borzalma lesz a valóság.

Természetesen az, hogy Olaf viking, nem jelenti automatikusan, hogy nem kapjuk

A csak látszólag magányos lovas annyira ikonikus főhős, hogy már az első King's Bounty óta ő üldözi a szörnyeket

Mázli, hogy a hatszögekre osztott pályán túlra nem merészkednek a szörnyek

meg a szokásos „varázsló legyek vagy katona" jellegű választási lehetőséget. Ahogy korábban már megszokhattuk, az egyes egységek mindegyike rendelkezik valamilyen extra tulajdonsággal. Az eddig megismertek közül a tűzparittyások területre ható tűzparittyái, illetve a második szinten besorozható vikingek nagy sebzéstűrése az, ami kicsit unalmasabbnak mondható. A szkaldok, vagyis az északi mondavilág bárdjai dalaikkal még a vesztésre álló csatát is megfordíthatják, vagy úgy, hogy a saját csapataik morálját erősítik, vagy úgy, hogy a szemben álló fél jókedvét veszik el egy épp a helyzethez illő dalocskával. Eggyel magasabb szinten jönnek a Soothsayerek, talán az igazmondó a legtalálóbb kifejezés rájuk, amivel kicsit a táltosok és a jövőbelátók közé pozícionáljuk őket.

De nem is ez a lényeg, szavakkal még nem nyert csatát senki. Sokkal inkább távolsági támadásokkal, no meg gyógyítással, rontásűzéssel, hogy az ilyen játékokban elengedhetetlen fontosságú újraélesztést ne is említsem. Lesznek aztán jégsárkányok is, akik nemcsak kinézetre fagyosan félelmetesek, de tulajdonságaik alapján

AZ EREDETI KING'S BOUNTY

Talán kevesen tudják, de egykoron a King's Bounty és a Heroes of Might & Magic sorozat nem rivalizált egymással, sőt: valójában egy tőből fakadtak ki, hiszen mind a két játék mögött Jon Van Caneghem és a New World Computing cég állt, de a King's Bounty mindenképp a stílus első játéka volt. Eredetileg 1990-ben jelent meg DOS-on, C64-en és Amigán, de egy évvel később konzolra, a Sega Genesisre is ellátogatott. A siker ellenére csak az elmúlt évtizedben lett belőle sorozat: az eredetit a folytatás 18 évvel később követte, immáron az 1C Company gondozásában, a sorozatgyártás pedig az óta is tart. A KB hagyatéka meglehetősen gazdag, a Heroes ihletőjeként örökké emlékezni fogunk rá, de nemcsak számítógépes, de táblás stratégiai játékként is megállta a helyét - az a változat 1991-ben került a boltokba, így aki nosztalgiázni akar, duplán megteheti!

sem nagy baj, hogy nem az ellenfél oldalán állnak a kocsmai bunyóban: ha megtámadják, minden egyes ütés hatására jégszilánkok hasadnak le róla, és ezek két mezőnyi távolságban alaposan összevágnak minden ellenséges csapatot. Persze támadás közben sem kell félteni a legújabb kedvencet: nemcsak nagyot ütnek, de ha úgy alakul, még extra egységeket is szülnek a csatamezőre (sajnos ezekről egyelőre pontosan nulla információt adtak közre a fejlesztők).

Nem sokat tudni a valkűrök irányítására felhasználható dühpontokról sem, és csak szőrmentén ismerhettük meg az új mágiaosztályt, a rúnamágiát is. Annyi biztos, hogy a hideget alapanyagul használó igék között egyaránt akad majd támadó és védekező bűbáj is, amiket a játék közben gyűjtött, különböző típusú rúnakövek elhasználásával aktiválhatunk majd. A fejlesztők belengették a tárgykészítés lehetőségét is, viszont erről közel sem tudni annyit, mint arról, mennyire épül be a játék a Steam rendszerébe: nagyon. A mentéseket bárhonnan elérhetővé tevő felhőszolgáltatás mellett lesznek achievementek is, szóval nincs az az északi isten, aki megment minket a hetekre-hónapokra elnyúló játékidőtől.

HADURAK

Ahogy korábban írtam, nem csupán a jégmezőkön, tundrákon és havas pusztaságokon kalandozhatunk, de az elmúlt részekben megismert vidékekre is visszatérhetünk, sőt itt a korábban megismert szereplőkkel is összefuthatunk. Kicsit idősebbek lesznek, és az sem elképzelhetetlen, hogy a közben eltelt idő alatt gyökeresen megváltoztak, de biztosan jó lesz belefutni a régi ismerősökbe Endoria egyre csak növekvő területein. A King's Bounty ugyanis lényegében erről szól: megbízható, öreg barátként köszönthetjük, akivel mindig öröm beszélgetni pár órát. Egy dologról nem szabad megfeledkezni – kezd picit megbízhatatlan lenni ez a barát. Az eredeti tervek szerint most már tesztet kellene írnunk a tavasszal megjelent játékról, de reméljük, hogy az őszi megjelenést már tartani tudják orosz barátaink.

[ÍRTA **WILSON**] **Írjanak akármilyen évet, legyen szó bármelyik sorozatról, egyértelmű, hogy a jövő nem lesz az a nyugodt, békés időszak. Ha épp nem a sokadik világháború zajlik, akkor gonosz vállalatok próbálják átvenni a világhatalmat – most épp az emlékek fölött!**

SZELLEM A PALACKBÓL

REMEMBER ME™

Hogy mi a közös V. Károly francia királyban, a rokfort sajtban és Nilinben, a Remember Me csinos főhősnőjében? Egyszerű: mindannyiuknak köze volt a Bastille börtönhöz, a francia történelem egyik legismertebb, legfontosabb intézményéhez. Bár maga Károly, illetve a sajt sem raboskodott az épületben, de Nilinnek már nem jutott ilyen szerencsés sors. És ha az még nem lenne elég baj, hogy egy börtönben dekkol, valaki még az emlékeit is törölte – elvégre egy valamire való videojáték főhősének muszáj amnéziásnak lennie.

EMLÉKMÁS

Az évszám: 2084. A helyszín: Franciaország, azon belül Neo-Párizs, az európai kultúra (egyik) fővárosa. Az Eiffel-torony még mindig áll, a helyiek továbbra is literszámra öntik magukba a drágábbnál drágább borokat, rágcsálják a legpenészesebb sajtokat, és ócsárolják az országba tévedő külföldieket. Ám a jövőben az élet már nem egészen olyan, mint ma: a közösségi hálók huszonegyedik században indult forradalma az első évszázad végére a ma megszokott nyitottságot a magánélet teljes megszüntetésére cserélte. Privát szféra gyakorlatilag már nincs, mindenki része a rendszernek, minden ember katalogizálva, alaposan dokumentálva tengeti a mindennapjait, a szabadságot a legfejlettebb technológiára váltva be. Az emlékeket már nemcsak a Facebookra és a hasonló rendszerekre feltöltött képek és videók őrzik, hanem a tényleges események digitális másolatai, melyek szabadon rögzíthetők, cserélhetők, élhetők át újra és újra. Az emlékkereskedelem élén a Memoreyes cég áll, amely az ép ésszel szinte felfoghatatlan technológiából előbb birodalmat, majd egy kis diktatúrát épített – egy nagy köteg pénz bármelyik bürokrata, bármelyik agresszív politikus száját be tudja tömni, vagy ha épp arra van szükség, a rendőrség is készen áll, hogy egy kis extra fizetésért cserébe bárki kezére bilincset rakjon.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Dontnod Entertainment

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2013 május

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Omikron: The Nomad Soul
1999 (EIDOS)

A gyökerek

A Remember Me gyökerei négy évvel ezelőttre vezethetők vissza. A játék akkor még teljesen más stílusú volt, a támogatói székben pedig nem a Capcom, hanem a szintén japán Sony ült. A felek sajnos nem tudtak megegyezni az egységes irányvonal kialakításában, a Sony másképp közelített volna a témához, így a Remember Me új céllal, új partnerrel tért vissza a tervezőasztalhoz, hogy elnyerje mostani formáját.

Nilin jövője is így fest: az egykori „memória fejvadász" igazán különleges képességgel született, lévén képes bárki fejébe behatolni és ellopni, rosszabb esetben megváltoztatni a célszemély emlékeit. Természetesen Nilinre felfigyelnek a hatóságok is, akik a kezelés, vagy kordában tartás helyett a teljes agytisztítást választják. Ám a Bastille cellái nem tudják sokáig lakat alatt tartani a rebellis hölgyet, aki ugyan emlékek nélkül, de nem céltalanul próbál szembeszállni a Memoreyes-szal: a hajsza a múltja után, illetve a társadalom irányítói ellen még csak most kezdődik!

Nilin nem csak az emlékek átformálásában fekete öves, de közelharcban is megtalálja a helyét, akár szakadó esőben is

EMLÉKEZZ!

Nilin és a te történeted is ebben a furcsa, ismeretlen, mégis hihető jövőben, egy igazán különleges játékban zajlik. A Remember Me-t rettentő nehéz bekategorizálni, mert több stílus elemei is visszaköszönnek benne. Lesz lopakodós rész, rengeteg közelharc, hackelés, csöveken való függeszkedés, épületekbe való bejutás, ráadásul alkalmanként az összes egyszerre, egyetlen helyszínen.

Neo-Párizs ehhez tökéletes terep, mert az évszázadok munkája minden épületen, minden kis sikátoron meglátszik – a dicső francia nép azért haladt a korral, a falakat

Arcvonásai talán kissé férfiasak a mai nőkhöz képest, de ki tudja, lehet a jövőben ez dögös

hatalmas neonreklámok borítják, a levegőben propaganda üzenetek, vagy nevelő szándékú utasítások lebegnek, a kávézókból pedig nemcsak a poharak csilingelése, de a hightech számítógépek zümmögése is kihallatszik. Szerencsére ezek egyike sem gátolja a gyors haladást, elvégre a legtöbb kiszögellésben meg lehet kapaszkodni, így a járókelők helyett akadályt maximum csak a galambok jelentenek.

Miért van szükség a gyors tempóra? Mivel Nilin szökevény, ezért folyamatosan keresni fogja a hatóság – mind a rend éber őreinek képében, mind a falakra vetített körözési plakátokkal. Persze az ebből fakadó veszélyből előny is kovácsolható: Nilin bárki elméjébe be tud hatolni, és onnan hasznos információk is kiemelhetők. Egy járőr például remek felvilágosítást tud adni arról, hogy hol is van a legközelebbi magas beosztású vezető, aki akár a továbbjutás kulcsa is lehet.

REMIX

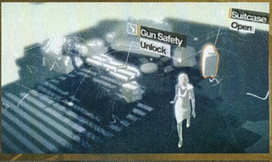
Az emlékek összegereblyézése, a kirakós darabjainak megtalálása és összerakása a memória-újrakeverésben csúcsosodik ki. A történet során kevés alkalommal lesz erre lehetőség, akkor viszont életről és halálról dönthetünk – szó szerint. Az egyik első alkalommal egy alkoholista, a nőjével éppen szakító őr emlékeit kell összegubancolni. Az első próbálkozás alkalmával Nilin elhiteti a szerencsétlennel, hogy megcsúszik egy üres üvegen, majd az idegességtől fegyvert ragad és elsüti azt – illetve csak sütné, mert nincs kibiztosítva, de egy újabb visszatekeréssel ez is megoldható, így az őr lelövi a nőt. Az emlék ekkor aktiválódik, a szerencsétlen delikvens mély depresszióba süllyed, majd a saját irodájában vet véget az életének. Nilin ugyan nem mocskolta be a kezét, de egyértelmű, hogy ki is a gyilkos.

A gaztett ellenére mégsem velejéig gonosz, ellenszenves főhősről van szó: az eszközöket ugyan nem mindig válogatja meg, a cél érdekében szinte bármit megtesz, de nincs más választása, elvégre maga is áldozat. A karakter összetettségét hivatott erősíteni a tény is, hogy soha, egyetlen alkalommal sem kerül fegyver a kezébe. Nem fog ártatlanokat halomra lőni, nem terrorizálja Párizs szerencsétlen lakóit. Pisztoly és géppuska Neo-Párizsban szinte egyáltalán nincs is: a szigorú tilalom miatt 2080-ra már csak a legmagasabb pozícióban lévők tarthatnak fegyvert, és azt is csak az ünnepségek alkalmával hordhatják maguknál. Ezért ha Nilin összerúgja valakivel a port, azt kizárólag a kezeivel és a lábával teszi, a legtöbb esetben tömegesen küldve a padlóra az ellenfeleket.

Ennek tökéletes kidolgozásában egy igazi veteréntól, egy két lábon járó legendától kap segítséget a francia Dontnod fejlesztőcsapat: maga Yoshinori Ono, a Street Fighter sorozat első számú embere adja a tanácsokat a játékhoz. A házon belüli kisegítésnek is megvan az előnye a logisztika szempontjából, de Ono több évnyi tapasztalattal rendelkezik a verekedős játékok terén – nála jobban kevesebben tudják, hogyan is zajlik egy igazi pusztakezes harc! A Remember Me talán pont ennek köszönhetően tud annyi mindent: ismeri a kombókat, a kivégző mozdulatokat, a hárításokat, vagy az olyan, az erőviszonyokat alapvetően felborító különleges támadásokat, melyek a legelveszettebbnek hitt szituációkat is képesek megfordítani. Ha viszont minden kötél szakad, vagy épp ellenkezőleg, teljes csendben és titokban kell elintézni valakit, még mindig ott vannak a speciális képességek. Az egyik ilyen az agytúlterhelés, amely annyi információt zúdít a célpontra, amit annak elméje már nem tud feldolgozni, így inkább a gyors kikapcsolást, és az ezzel járó elájulást választja.

JÓ-BARÁTOK?

A Remember Me rendkívül ígéretes, kifejezetten egyedi játéknak tűnik, ráadásul nagyon közel áll a megjelenéshez: most már csak az a nagy kérdés, hogy tud-e érvényesülni 2013 játékokkal túltelített tavaszán, és hogy egy remek ötletnél több van-e benne?



Amnesia
A MACHINE FOR PIGS

[ÍRTA **WILSON**] **A közelmúltban a PC Guru teljes játéka a kultikus Amnesia volt, így végre a hazai játékosok is gond nélkül elmerülhettek a horror rémisztő világában. Ezen felbuzdulva vettük a bátorságot, hogy mikrofon elé ültessük a fejlesztőket, elbeszélgetve a titokzatos folytatásról!**

Külső szemlélő számára úgy tűnhet, hogy a Frictional Games már az első játékával megnyerte a jackpotot, elvégre a Penumbra is egy kifejezetten népszerű cím lett. Röviden be tudnád mutatni a stúdiót? Kik is vagytok és miért döntöttetek a videojáték készítés mellett?

Nos, én Thomas Grip vagyok, a Frictional Games társalapítója, illetve kreatív igazgatója. A stúdió jelenleg kilenc főt számlál, de az elkövetkezendő hónapokban 11 főre szeretnénk növelni a csapat méretét. Személy szerint én azért döntöttem a videojátékok mellett, mert páratlanul jó eszköztárat adnak egy új, ismeretlen világ létrehozásához és felfedezéséhez.

Hogy jackpotot nyertünk volna-e a Penumbrával? Ebben már nem vagyok annyira biztos, mert a sorozat már a kezdetektől fogva sem szerepelt túl jól üzleti fronton, de annyit azért termelt, hogy átvészeljük a nehézségeket. Azt azonban mondhatjuk, hogy találtunk egy olyan kicsi, de aktív közönséget, akiknek hála végül tető alá tudtuk hozni az Amnesiát, ami már tényleg egy lottó ötössel ért fel.

A Penumbra volt az első játékotok, pedig az eredetileg techdemónak készült. Hogyan voltatok mégis képesek egy komplett trilógiát készíteni belőle?

Már a kezdetektől fogva szerettük volna, ha teljes értékű, fizetős játék lehetne a Penumbra, csak akkoriban még nem volt ötletünk, hogy ezt miképp valósítsuk meg. Eredetileg egy iskolai projekt volt, de nem voltunk megelégedve a végeredménnyel, így végül ingyen adtuk ki. Azonban a játékosok azonnal felkapták, futótűzként terjedt a híre, így végül mégis kereskedelmi forgalomba hoztuk. Ehhez a megtakarításainkat használtuk fel, meg azt a kevéske támogatást, amit különböző kormányzati programokból kaptunk: így született meg a Penumbra: Overture. Nem ment zökkenőmentesen a fejlesztés, hiszen az akkori kiadónk, a Lexicon Entertainment beszüntette a kifizetéseket. A segítségünkre a Paradox kiadó sietett, az ő pénzükkel tudtunk pontot tenni a Penumbra történet végére – ennek eredménye a Penumbra: Black Plague lett. Úgyhogy a Penumbra nem is trilógia, csak két epizód – a Requiem már csak egy apró, nem éppen jó, vagy odaillő kiegészítő volt.

ADATOK

KIADÓ
Frictional Games

FEJLESZTŐ
thechineseroom

MŰFAJ
kalandjáték

MEGJELENÉS
2013 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
55%

STÍLUSMINTA

Penumbra: Requiem
2008
(FRICTIONAL GAMES)

Amnesia: The Dark Descent
2010
(FRICTIONAL GAMES)

Egyértelmű, hogy ha a Frictional Games neve szóba kerül, mindenki az Amnesiára asszociál. Számítottatok arra, hogy ennyire sikeres lesz, vagy már a kezdetektől fogva tudtátok, hogy valami igazán különleges készül a kezeitek alatt?

Tudtuk, hogy valami készül, de persze rengeteg volt az ismeretlen tényező. Például rengeteg, mára már az Amnesia alaptételei közé tartozó funkciót pakoltunk a játékba a fejlesztés legvégén (többek között az elhalálozás egyedi változatát), úgyhogy nem tudtuk, hogyan is fognak elsülni ezek a módosítások. A visszajelzések pozitívak, reménykeltőek voltak, így reméltük, hogy a játék is jól fog fogyni. Azonban az, ami történt, minden képzeletet és várakozást felülmúlt.

Mind a két játéksorozatotok a komor és félelmetes világáról, a rémisztő eseményeiről és történetéről híres. Nem gondoltatok még arra, hogy a következő játékotok már ne horror legyen?

A jelenlegi játékunk, az Amnesia „folytatása", továbbgondolása eredetileg nem horrornak készült, de ahogy változott, fejlődött a design, úgy tértek vissza a rémisztő elemek. Azonban nem szeretnénk örökre ebben a stílusban ragadni – reméljük máshoz is értünk, nem csak a játékosok ijesztgetéséhez.

A Machine for Pigset rettenetesen furán, egy kódokkal, rejtélyekkel teli weboldalon keresztül jelentettétek be. Meglepődtetek azon, hogy a játékosok mennyire gyorsan, gyakorlatilag pár nap alatt rájöttek a titokra?

Az Amnesia esetében hasonló megoldást alkalmaztunk, ott azonban több mint egy évig tartott, míg sikerült megoldania a rajongóknak az összes feladványt, úgyhogy a Machine for Pigs esetében már egy kisebb, könnyebben megfejthető csomagot készítettünk. Azt azonban nem tudtuk, sikerrel járnak-e majd a próbálkozók, úgyhogy nagyon vicces és szórakoztató volt követni a fejleményeket. A legérdekesebb talán az volt, hogy mekkora hírverést tudtunk csapni a médiában úgy, hogy egyetlen sajtóközleményt se küldtünk ki.

Folytatást készíteni egy független játékhoz kifejezetten nehéz feladat: a Torchlight II már több mint egy éves csúszásban van, az Amnesia: A Machine for Pigs pedig három évvel fogja követni az Amnesiát. Miért tart ilyen sokáig a fejlesztés?

Valójában 2,5 év, ne kerekítsünk háromra! (nevet) Lehetne rosszabb is: ha a másik

Az elegáns kúriákban tartott vacsorapartik során általában sosem volt szokás rohadó húst, véres húsbárdot és gennyedző belső szerveket felszolgálni, de az Amnesia világában mások az illem szabályai

Már az első epizód is bővelkedett a felkavaró jelenetekben, de egy rothadó tetemekkel teli szűk folyosót azért nehéz lenne bármivel is überelni

fejlesztésünkkel párhuzamosan készítenénk a Machine for Pigset, akkor négy évbe telne befejezni. Többek között ezért is vagyunk csak producerek, a munka oroszlánrészét a thechineseroomnak osztva ki.

Miért a hosszú idő? Rengeteg dolgot kellett rebootolnunk a technikai oldalon, úgyhogy egy év telt el, míg egyáltalán neki tudtunk állni az új játéknak. Ráadásul az Amnesia befejezését követően nem volt dolgunk, nem volt előkészítés alatt álló projectünk, márpedig egy vadonatúj fejlesztést beindítani bizony időbe telik. Általában ezért szokás a lehető legkorábban pre-produkciós fázisba lépni, hogyha egy játék elkészül, a résztvevők azonnal folytathassák a munkát.

Ezúttal nem ti, hanem a Dear Estherről ismert thechineseroom végzi a fejlesztést. Már bebizonyították, hogy tudnak elképesztően hangulatos, igazán művészi játékot készíteni, mégis furának tűnik, hogy csak így kiadjátok a kezeitek közül az Amnesiát. Miért döntöttetek így? Hogyan zajlik az együttműködés?

Ahogy korábban említettem, nem szerettünk volna túl sokáig ülni a babérjainkon. Az Amnesiából befolyó bevétel lehetővé tette, hogy folytathassuk a munkát, de nem volt elég emberünk. Ezért döntöttünk úgy, hogy bevonunk egy másik stúdiót is, a thechineseroom pedig a legkézenfekvőbb megoldásnak tűnt.

Nem is folytatásként, hanem lélektani utódként emlegetitek a játékot. Ez pontosan mit is jelent? Mi fog változni, mi marad a régiben?

Az alapvető mechanika és a téma marad, azonban rengeteg új karakter, új helyszín várható, mert ezen a téren nem szeretnénk átjárást a két játék között. A világ, az univerzum azonban ugyanaz: olyan ez, mint a Cthulhu-mítosz, ahol Lovecraft mindig más és más történetet mesélt el ugyanabban a korban, ugyanazon a planétán.

Miről is szól a Machine for Pigs? Röviden be tudnád mutatni a történetet?

Egy rettenetesen gazdag iparmágnásról, Oswald Mandusról szól, aki lázálmoktól kínozva fetreng az ágyában. Egy különös hangra, valamilyen gép zajára ébred fel, de már az első lépések megtétele után ép ésszel szinte felfoghatatlan dolgok fogadják. Már a Dark Descent is felkavaró volt, de a Machine for Pigs még annál is tovább megy – igazán gyomorforgató, hajmeresztő jeleneteket álmodtunk meg!

Rengeteg dolgot készültök megváltoztatni, de pontosan hogyan és miként is fog különbözni a két játék?

Igyekszünk csak azokon a pontokon változtatni, ahol erre tényleg szükség van, minden más viszont marad a régiben, kicsit felújítva, kicsit feljavítva. Ilyen a tárgylista, vagy a sanity rendszer. A mi játékainkban inkább a környezet, a terep és a hangulat a lényeg, úgyhogy leginkább ezen a téren, az interakciók kapcsán hozunk igazi újításokat. Változik a pályák felépítése is, lesznek például külső helyszínek, azt azonban egyelőre nem árulhatom el, mivel készülünk pontosan.

Az Amnesia egyik legkellemesebb pontja a gépigénye volt, gyakorlatilag bármin, még egy mezei laptopon is gond nélkül el tud futni. Számíthatunk erre az új rész esetében is?

Habár a gépigény kicsit növekedni fog, mégis igyekszünk nem a földtől elrugaszkodott követelményeket támasztani, így ha a vasadon futott az Amnesia, akkor a Machine for Pigs is gond nélkül menni fog.

Gondoltatok már esetleg konzolos verzióra? Az Amnesia kifejezetten jól mutatna a PSN vagy az XBLA kínálatában.

Szerettük volna, de egyszerűen nem volt rá időnk. Túlságosan sok munka, még akkor is, ha hagynánk, hogy egy másik cég csinálja, úgyhogy inkább az új dolgokkal kezdtünk foglalkozni. Az új motorunk (nem az, ami a Machine for Pigs alatt duruzsol) már jóval könnyebben portolható konzolokra, így a következő játékunk akár ott is megjelenhet.

Az Amnesián kívül van még egy másik, bejelentetlen játékotok is: mire számíthatunk, és hogy halad a fejlesztés?

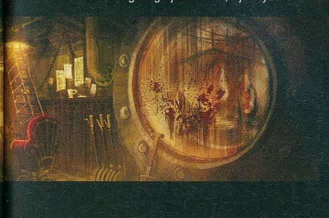
Horror lesz, mégis valami egészen más, egészen különleges. Több ötlettel is kísérletezünk, elsősorban az Amnesia fejlesztése során szerzett tapasztalatokat használva fel és gondolva tovább. Az a játék az egyszerű, mégis húsbavágóan rémisztő jelenetekről szólt, most azonban egy jóval mélyebb élményben gondolkozunk – ennél többet sajnos nem árulhatok el.

PENUMBRA SOROZAT (2007-2009)

A Penumbra sorozat eredetileg nem játéknak, hanem techdemónak indult, megmutatva, hogy mire is képes a csapat saját fejlesztésű, HPL néven futó motorja. Habár nem akarták kereskedelmi forgalomba hozni, annyira felkeltette az emberek érdeklődését, hogy előbb egy teljes játék, majd egy komplett széria lett belőle. Már a Penumbra epizódok is megmutatták, hogy a Frictional akkor érzi magát a legjobban, ha a frászt hozhatja a játékosokra. Az eredmény? Közepes üzleti siker, magas szakmai elismerés.

AMNESIA: THE DARK DESCENT (2010)

Az eredetileg Lux Tenebrasnak, majd Unknownnak hívott játék a Frictional legsikeresebb fejlesztése. 2010-es kiadását követően egy csapásra kultikus játék lett belőle, amit elsősorban a hihetetlenül nyomasztó hangulatának, illetve a gyilkolást, a harcot teljesen elvető játékmenetének köszönhetett. Sikere még a fejlesztőket is meglepte, elvégre kinek lenne bátorsága több százezer eladott példányról ábrándozni az ultra kompetitív játékiparban, egy olyan stílusban, ahol még a nagyok se mernek próbálkozni?



BOLYGÓHÁBORÚ

PLANETSIDE 2

[ÍRTA CHRIS] **Legyen szó akár a nemrég megjelent The Secret Worldről, a Guild Wars 2-ről vagy a legújabb WoW-csomagról, sokaknak konkrét elképzelése van arról, hogyan is fest egy modern online szerepjáték. De akkor hogy kerül a képbe a Planetside 2?**

Valószínűleg már ti is eljátszottatok a gondolattal, hogy mi lenne, ha valaki egy FPS-ből készítene MMO-t. Vajon milyen lenne, ha a Battlefield 3-at kereszteznék a World of Warcrafttal? Nos, úgy tűnik, hogy a Sony Online emberei megint pontosan erre készülnek. A kultikus Planetside folytatásában összekeverik a két előbb említett játék legjobb stílusjegyeit, hogy aztán azt nyakon öntsék saját ötleteikkel, s végül egy ingyenes (free-to-play) programként a játékosok elé tárják azt.

A MÉRET A LÉNYEG

Amik a leginkább megdöbbentőek a Planetside 2 esetében, azok a méretek. A Battlefield 3-nak köszönhetően láttunk már hatalmas pályákat, amelyeken ha egyszerre megindul egymás felé kétszer 32 ember, érezzük, hogy elképesztő hangulatbomba robban fel körülöttünk. Mindez viszont eltörpül amellett az érzés mellett, ami a Planetside 2-ben fog el minket. Az első percekben megjelenő térkép látványa már sejtet valamit a méretekről, de igazán csak akkor szembesülünk a játék lenyűgöző paramétereivel, amikor megpróbáljuk két lábon bejárni azt. Az első felfedezhető kontinens gigászi méretű, ahol a játékos apró porszemnek, csupán egyszerű közkatonának érezheti magát. Egészen addig a pillanatig nem is tudjuk, mibe keveredtünk, amíg bele nem vetjük magunkat az első nagyobb csatába, ahol aztán minden valamire való gamernek felpezsdül a vére.

A játéktér eszméletlen mérete persze mit sem érne, ha csupán pár tucatnyi játékos gyűrné egymást rajta, de jelen esetben szó sincs erről. MMO lévén a Planetside 2-ben játékosok százai küzdenek azért egy adott kontinensen, hogy területeket happoljanak el az ellenséges frakcióktól. A három szemben álló fél folyamatos harcban áll egymással, itt sosincs ebédszünet, és hiába várunk az új kör kezdetére. Ha kilépünk, és másnap újra bejelentkezünk a játékba, lehet, hogy még mindig ugyanazért az egy városért folyik a harc, mint előző este. Bár konkrét cél nincs, azért feladat akad bőven. A szemben álló felek elsődleges célja az, hogy a térkép minél nagyobb részét vonják uralmuk alá, hogy az így megszerzett területek birtoklásával nyersanyag lelőhelyeket biztosítsanak magunknak. Ezekből a nyersanyagokból többek közt különféle harci járműveket lehet létrehozni, melyek a konfliktusok során kulcsfontosságúak lehetnek. A játékban rengeteg célszerszám lesz, tankokat, szállítójárműveket, vadász- és bombázórepülőket gyárthatunk magunknak a frontvonal mögött, melyek egy hadseregbe tömörülve tényleg elhitetik, hogy itt egy igazi háború zajlik. A legimpozánsabb a Galaxy nevű csapatszállító repülőgép, amelyben tucatnyi játékos fér el egyszerre. Ezzel a szállító járművel, nemcsak hogy bárhova eljuttathatjuk társainkat, de még mozgó spawn-pontként is funkcionál. Jó hír, hogy a frakciók kiegyensúlyozottsága érdekében a fejlesztők különféle bónuszokat adnak az alacsonyabb népességű csoportok számára (gyorsabb fejlődés, nagyobb sebzés), tehát elméleti síkon megoldották azt a problémát, ami a legtöbb MMO esetében az egyik legbosszantóbb jelenség szokott lenni.

ADATOK

KIADÓ
Sony Online Entertainment

FEJLESZTŐ
Sony Online Entertainment

MŰFAJ
MMOFPS

MEGJELENÉS
2012 tél

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

WWII Online
2001 (CORNERED RAT)

Planetside
2003 (SOE)

FPS

Fontos leszögezni, hogy a Planetside 2 elsősorban FPS, s csak utána szerepjáték. A készítők a legtöbb energiájukat az akciórészek tökéletesítésébe fektetik, játékuk a kor modern lövöldözős programjaiból merít ötleteket. Lesznek regenerálódó pajzsok, lőszert és életerőt visszatöltő játékos kasztok, szakaszrendszer, de még olyan apróságok is megtalálhatók a programban, mint a Battlefield-sorozatból ismert spotrendszer, aminek segítségével megjelölhetjük az ellenséges játékosokat a csapatunk számára. Induláskor hét karakterosztály

Nem kizárólag gyalogosan, vagy földi járművel, de akár repülővel is szemrevételezhető a csatatér

Szinte semmihez sem fogható élmény, mikor több tucatnyian ostromolnak egy bázist

MÚLT ÉS JELEN, EGYETLEN KÉPEN

Az emlékek ugyan megszépülhetnek, de a valóság nem: bizony hosszú évek teltek már el az első Planetside kiadása óta, a technika pedig rengeteget fejlődött azóta. Az annak idején gyönyörűnek tűnő világ mai szemmel nézve már igazi sivár, kidolgozatlan terep, ami a folytatás cipőfűzőjét se kötheti be. Ki tudja, egy évtized múlva lehet, hogy a Planetside 2-ről mondhatjuk majd el ugyanezt!

közül választhatunk, és mindig az adott harci szituáció szerint kell eldöntenünk, hogy melyikkel veszünk részt a csatában. Járműves támadás esetében választhatunk, hogy a nehézfegyverzettel, rakétavetővel ellátott öltözetbe bújunk, vagy inkább egy könnyebb páncélzatot akasztunk magunkra, amivel belopakodhatunk az ellenséges vonalak mögé. Halál esetén újraszülethetünk a közeli területeink egyikén, ha pedig elegendő nyersanyaggal rendelkezünk, akkor ledobhatjuk magunkat szakasztársaink közelébe, vagy akár a térképen is kiválaszthatjuk, hogy hova szeretnénk érkezni, ami persze sokszor egyenlő az öngyilkossággal, hiszen sosem tudhatjuk pontosan, mennyire védik a kiválasztott területet. Ettől függetlenül persze érdemes mindig keresnünk, hogy hol zajlik éppen egy nagyobb csata, valamint társaink milyen irányba próbálnak terjeszkedni a térképen, ugyanis csak így szerezhetünk elég pontot ahhoz, hogy fejlődjünk.

A TIZEDES, MEG A TÖBBIEK

A béta alatt a képességrendszer még elég képlékeny formában volt, ezért még semmi sem vehető biztosra. Oké, pár dolog azért igen, mondjuk az, hogy a karakterünk a harcok során természetesen fejlődni fog, ahogy azt minden MMO esetében megszokhattuk. Ahogy gyűjtjük a tapasztalati pontokat és lépjük a szinteket, úgy jutunk majd hozzá a különféle képességekhez is (úgynevezett certekhez), melyeknek köszönhetően jobb fegyvereket és jármű kiegészítéseket bonthatunk ki magunknak (például egy repülőgépben alapból nincs katapultülésünk, ezt is ki kell bontanunk magunknak). Ezzel együtt egy rangrendszer megjelenésére is számíthatunk, amelynek a csúcsán lévő parancsnokok utasításokat, azaz különféle küldetéseket adhatnak az alattuk szolgáló bakák számára, tehát mindenféle bevetésekre vezényelhetik ki játékostársaikat. A résztvevők persze itt is guildekbe, azaz jelen esetben outfitekbe tömörülve küzdhetnek majd közös célokért, s válhatnak hírhedt hadseregekké, de persze ahhoz, hogy teljes képet kapjunk a játék mögött megbújó gépezetről, jóval több időt kell eltöltenünk benne, mint amennyit pár napos bétateszt során tudtunk.

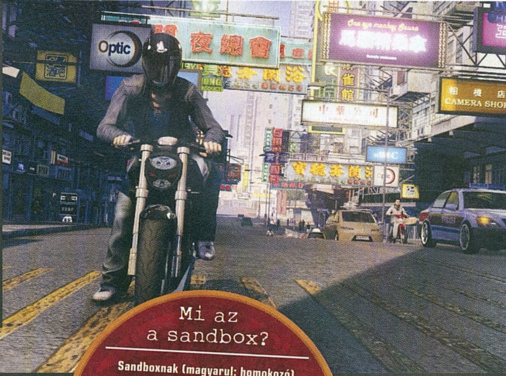
HÁBORÚS JÁTÉKOK

Röviden összefoglalva tehát minden adott ahhoz, hogy remekül szórakozzunk a Planetside 2-ben, legalábbis első ránézésre semmi eget rengető hibával nem találkoztunk. Kicsit aggódunk ugyan a grafikus motor miatt, ugyanis a játék gyakran beszaggatott (főleg memóriagondok lehettek), valamint a textúrák sem rajzolódtak ki rendesen, de természetesen a végtermék messze van a megjelenéstől, addig még rengeteget csiszolhatnak rajta a készítők. Az biztos, hogy nem túl szép dolog a Planetside 2-t a Battlefield 3-hoz hasonlítani, hiszen a Sony játéka bármennyire is igyekszik modern FPS-nek kinézni, azért mégiscsak egy MMO, aminek a méreteinek köszönhetően megvannak a maga korlátai, de azért mi óvatosan megpróbálkozunk ezzel. Tehát azok, akik szeretik a Battlefield-sorozatot, de kicsit kevés nekik az, amit a DICE terméke nyújt, vagy épp szeretnének valami hasonló, de mégis több lehetőséget kínáló programot kipróbálni, tegyenek egy próbát a Planetside 2-vel. Ingyenes lesz, tehát csak egy kis időnkbe kerül a kóstoló, ami mindenképp a program mellett szól. Sajnos végleges megjelenési dátumról még nem tudunk, de a béta állapotát látva nem lepődnénk meg, ha még december előtt kijönne a program, akkor pedig tüzetesebben is megvizsgáljuk majd a végeredményt!

SLEEPING DOGS™

[ÍRTA BATE]

Hiába övezte jó pár felleg a Sleeping Dogs létrejöttét, az eredetileg a True Crime széria harmadik részének készült program idén augusztusban végül révbe ért, és a telepítést követően a Guru szerkesztőségének jó pár tagját beszippantotta. Habár eredetiséggel a játék nem nagyon „vádolható", a fejlesztést végző United Front Games olyan ügyesen ötvözte a más helyekről már ismert játékelemeket, hogy a Sleeping Dogs a nyári játékfelhozatal legkellemesebb meglepetése lett.



A Sleeping Dogs meglehetősen rögös utat járt be, mire idén augusztusban végre megérkezett a gépeinkre. Az egykori EA Black Box, Rockstar Vancouver, Radical és Volition Inc. tagokból verbuválódott United Front Games nevű fejlesztőcsapat már 2008-ban elkezdett dolgozni a játékon, ami akkor még egy minden más sorozattól független, teljesen új címnek készült, ám az Activision színrelépését követően, 2009-ben már úgy jelentették be a programot a nagyközönségnek, mint a True Crime széria Hong Kong alcímmel ellátott harmadik részét. A játéknak eredetileg 2010 végén kellett volna megjelennie, ám a fejlesztés folyamatosan csúszott, aminek az lett az eredménye, hogy az Activision az elharapódzó költségekre, és a nem megfelelő színvonalra hivatkozva 2011 februárjában elkaszálta a programot.

Ezt követően fél évig csend honolt a projekt háza táján, és szinte mindenki biztosra vette, hogy már sosem fogunk játszani a United Front Games hongkongi kalandjával. Szerencsére a japán Square Enix látott potenciált a programban, és tavaly nyáron átvették a kiadói teendőket, ám a True Crime franchise jogai nélkül – így született meg a Sleeping Dogs, amely újabb egy évnyi fejlesztést (a Square Enix London Studios közreműködésével) követően idén augusztusban került a boltok polcaira. A végeredmény tekintetében pedig elmondható, hogy megérte várni rá, hiszen az elmúlt évek egyik legjobb sandbox akciójátékát tisztelhetjük a Square Enix felkaroltjában.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
United Front Games és Square Enix London Studios

MŰFAJ
sandbox akciójáték

MULTI
nincs

INFO

A Sleeping Dogs 2012. augusztus 17. óta kapható Európában. A játék digitális verziója 50 euróért szerezhető be a Steamről, a dobozos változat PC-re 9000 Ft, míg konzolra 14000 forintért szerezhető be.

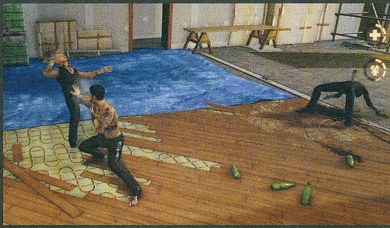
ISTEN HOZOTT HONGKONGBAN!

Ahogy arra már a bevezetőben is utaltunk, a Sleeping Dogs nem az eredetiségével nyűgözi le a játékosokat, hiszen valódi újdonságot nem nagyon találhatunk benne. Igaz ez a történetre is, ami jó tanuló módjára mondja fel a helyi bűnszervezetbe beépülő rendőr már sokszor látott sztoriját. Persze azt az alkotók is tudták, hogy ennél több kell, így az elsőre lerágott csontnak tetsző vázat megtöltötték érdekes karakterekkel, egy már elsőre szimpatikus főhős irányítását adták a kezünkbe, és a tökéletes hangulat érdekében nem voltak restek olyan filmekből ihletet meríteni, mint a Kutyaszorítóban, a Donnie Brasco, a Rendőrsztori sorozat vagy éppen a Szigorúan piszkos ügyek.

Mi az a sandbox?

Sandboxnak (magyarul: homokozó) nevezzük azokat a játékokat, amelyben a játékos egy jobbára nyitott világban tevékenykedhet, és nem csupán a történet végigjátszására van lehetősége, de emellett számos egyéb feladat, mellékküldetés és gyűjtögethető extra is várja, továbbá adott a döntés szabadsága, tehát a játékos választhatja ki, hogy melyik küldetést veszi fel, illetve, hogy az adott feladatok közül mivel szeretne foglalkozni.

A sztori persze nem minden, ahhoz, hogy a játékos végigvigye a történetet, szükség van változatos játékmenetre és kihívásra is, ám a Sleeping Dogs ezen a téren nem okoz csalódást, ráadásul a játéknak van egy aduásza is a helyszínt adó Hongkong képében, ami a nyugati szem számára egy varázslatos és lenyűgöző környezet (nem egy újabb New York vagy Miami utánzat). A város már a kezdetektől szabadon bejárható, négy (North Point, Aberdeen, Kennedy Town, Central) nagyobb kerületet „hódíthatunk" meg benne, és hol a neonokkal telezsúfolt utcák nyűgöznek le, hol a zegzugos, többszintű sikátorok, hol a kikötő, ahol szinte érezni a halszagot. A ránk váró terület ráadásul nemcsak szépen kidolgozott és részletes, de tele van élettel, a játéktér tényleg egy nyüzsgő metropolisz érzetét kelti, és a fő küldetések mellett sok szabadon választható elfoglaltságot is tartogat: gyűjtögethetünk, versenyezhetünk, vagy nekiugorhatunk a fix, vagy éppen random felbukkanó miniküldetéseknek.



ÉPÜLJ BE!

Hősünk – Wei Shen – Amerikából hazatérvén egy véletlennek köszönhetően fut össze egy régi barátjával, aki történetesen a Sun On

ISMERŐS HANGOK A JÁTÉKBAN

A United Front Games és a Square Enix semmit nem bízott a véletlenre, hiszen a Sleeping Dogs szereplőit igazi színészek keltik életre a hangjukkal, és a stábba jó pár olyan név is bekerült, akik ismerősek lehetnek a TV-ből vagy a mozifilmekből. Összeállításunkban a Sleeping Dogs négy legnépszerűbb szinkronhangját gyűjtöttük össze.

EMMA STONE

Napjaink egyik legfelkapottabb fiatal színésznője, akit legutóbb a Csodálatos Pókember Gwen Stacyjeként láthatott a nagyközönség. A Sleeping Dogsban a játék elején felbukkanó Amandának kölcsönzi a hangját. Ne felejtsétek el randira hívni!

LUCY LIU

A Kill Billben nagyot alakító színésznő napjainkban a Terepen (Southland) című sorozatban látható, a játékban pedig egy olyan Vivienne nevű színésznőnek adja a hangját, akit szoros szálak fűznek a Sun On Yee triádhoz.

YUNJIN KIM

A LOST mind a hat évadjában fontos szerepet játszó színésznő egy szórakozóhely alkalmazottjának, Tiffanynak adja a hangját. A hölgy nemcsak a karaoke rejtelmeibe avatja be hősünket, de ha elhívjuk randizni, még közelebbi kapcsolatba is kerülhetünk vele.

TOM WILKINSON

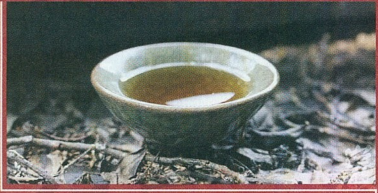
Igazi karakterszínész, aki számtalan híres filmben (Batman: Kezdődik!, Valkűr, Michael Clayton, Szellemíró) csillogtatta a tehetségét. A Sleeping Dogsban főhősünk felettesének, Thomas Pendrew rendőrfőkapitánynak kölcsönzi a hangját.

容止若思言辞安定篤初誠美慎終宜令榮業

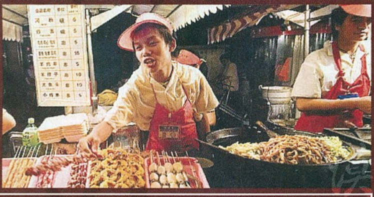
EXTRÁK AZ UTCÁRÓL

A Sleeping Dogsban komoly szerep jut a karakterünket erősítő buffoknak, melyeknek köszönhetően jóval strapabíróbb lesz a harcban. A különböző hatást kifejtő extrákból összesen négy (energiaital, étel, tea, masszázs) félét találhatunk a játékban, a térképünk pedig külön jelzi a lelőhelyeiket. Lássuk, hogy milyen bónuszokat nyerhetünk általuk.

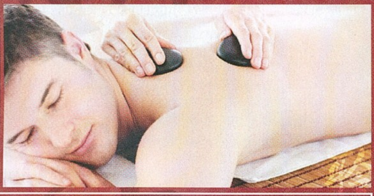
ENERGIAITAL: A Dragon Kick energiaital növeli a karakter által bevitt sebzést, tehát ezzel a bónusszal jóval hamarabb a padlóra tudjuk küldeni az ellenfeleket. Energiaitalt a városszerte található automatákból és az üdítős dobozzal jelzett boltokból lehet vásárolni, az ikonja pedig egy szaggatott vonalú karikában lévő ököl.



TEA: A gyógytea jótékony hatásának köszönhetően a karakterünk sokkal ellenállóbb lesz, tehát a harcok során a minket érő ütéseket jobban bírjuk, kevesebb életerő pontot vesztünk, ha bekapunk egy pofont. A teát a kis teáscsészével jelzett boltokban lehet megvásárolni, az ikonja pedig egy szaggatott vonalú karikában lévő pluszjel. A masszázs mellett nincs hatása.



KÍNAI KAJA: A városban rengeteg árust találhatunk, akik valamilyen ételt igyekeznek ránk tukmálni, és érdemes is élni az ajánlatokkal, hiszen a kaja megnöveli az életerő visszatöltő képességünket. Az árusokat nem jelzi a térkép, de könnyen ki lehet őket szűrni a fejük felett lévő fehér buborék miatt. Az étel ikonja szintén egy szaggatott vonalú karikában lévő pluszjel.

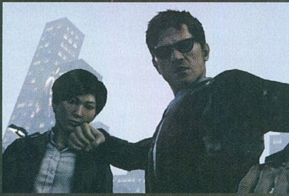


MASSZÁZS: Nagyon hasznos bónusz, ugyanis ennek hatására a harcok során sokkal hamarabb megtelik az életerő regenerálást és egyéb bónuszokat adó Face mutatónk. A térképen két egymás mellett lévő kéz jelzi a masszázsszalonokat, az extra ikonja pedig egy szaggatott vonalú karika, benne kis nyilakkal. A gyógytea mellett nincs hatása.

A triádtagok élete nem csak játék és mese, bőven találkozunk brutális és véres pillanatokkal is

Yee nevű triád egyik „kifutófiúja", s mint ilyen, tökéletes személy arra, hogy lehetőséget biztosítson a beépített rendőrként dolgozó Weinek, hogy maga is a család részévé váljon. A történet innentől szinte klasszikusnak mondható, hiszen a kezdetben szimpla csicskaként tevékenykedő karakterünknek el kell nyernie a többiek bizalmát, majd meg kell kezdenie a menetelést a ranglétrán.

A Sleeping Dogs persze sokkal ambiciózusabb annál, mintsem, hogy beérje a játékos küldetésről-küldetésre hajtásával (á la Mafia II), az ismerős elemeket tartalmazó, ám ennek ellenére is érdekes főszál mellett rengeteg szabadságot is biztosít számunkra, és mindezt megfejeli egy jól kidolgozott és látványos harcrendszerrel, továbbá kapunk egy többszálú fejlődési szisztémát is, különféle bónuszokat biztosító képességekkel. Hiába az a fő feladatunk, hogy minél mélyebbre ássuk magunkat a maffiában, ennek ellenére rendőrök is vagyunk, és a triád megbízásai mellett mindenféle nyomozói teendőket is el kell látnunk. A két oldal küldetéseinek megoldásával tapasztalati pontokat szerzünk, aminek hatására szép fokozatosan nyitjuk meg a Cop és a Triad fejlesztéseket. A szintlépések alkalmával aztán nemcsak, hogy új képességet kapunk, de még választhatunk is, hogy milyen irányba kívánjuk fejleszteni a hősünket. A zsaruk



oldalán az extrák egyik fele a fegyverekre, míg a másik fele a járművekre vonatkozik, a triád vonalon pedig támadási és védekezési képességek várnak ránk.

FEJLŐDNI, FEJLŐDNI, FEJLŐDNI

Az egyes fejlődési fákon értelemszerűen az adott „frakció" küldetéseinek megoldásával lehet a leggyorsabban előrehaladni, azonban a rendőrös missziók során is kaphatunk triádos pontokat, illetve a bűnszervezet oldalán végrehajtott feladatok során is szerezhetünk a zsaruvonal erősítéséhez szükséges „valutát". A dolog érdekessége, hogy a pontozás fordítottan arányosan működik a két oldal esetében: ha az adott küldetésen belül minél több triád pontot szeretnénk összekaparni, akkor a harcok során a lehető legbrutálisabbra kell venni a figurát, viszont ha nem szeretnénk, hogy túl sok rendőrpont menjen kárba, akkor oda kell figyelnünk arra, hogy a feladatok teljesítése során ne tegyünk kárt Hongkong város utcáiban és polgáraiban, ugyanis

Ugyan fegyverek is bőven akadnak a játékban, a használatukra nagyon oda kell figyelni, lévén elég egyetlen lövés a város utcáin, és Hong Kong rendőrei máris a nyakunkon lesznek.

Akárcsak a sandbox játékok nagy része, a Sleeping Dogs is mellőzi a reális vezetési modellt, így a járművek néha igen viccesen manővereznek, viszont legalább könnyű irányítani őket, és van esélyünk a versenyek során

PC-S PORTOLÁSBÓL JELES

Végre egy játék, ahol nem kell panaszkodni a PC-s port miatt! Egyrészt a játékban töltött 30 óra során lényegében egyszer sem találkoztunk számottevő hibával, ám ami még ennél is fontosabb, hogy a kiadó és a fejlesztők gondoltak az erős hardverrel rendelkező PC-s táborra, és már a megjelenés napján elérhetővé tették a HD textúrapakkot, ami jócskán megdobja a Sleeping Dogs egyébként sem csúnya látványvilágát. És ez még nem minden, hiszen a játékon belül részletes beállítási lehetőségeket találunk, melynek köszönhetően mindenki a gépe teljesítményéhez igazíthatja a grafikát (3D-s funkciók is vannak a megfelelő hardverekhez). Még egy beépített benchmark is helyet kapott a programban, ami nagyban megkönnyíti a megfelelő skálázást. Kritika csak az irányítást érheti, ami ugyan bőven használható, de a tökéletestől messze van, így mi ezúttal is egy kontroller kézbevételét javasoljuk.

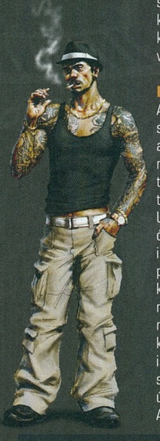
minden egyes gázolás, karambol és kidöntött villanyoszlop csökkenti a megszerezhető zsarus tapasztalati pontok számát.

Habár a rendszer mindenképpen ötletesnek nevezhető, azért van egy kis szépséghibája: az embernek különösebben nem kell odafigyelnie ezekre a pontokra, ugyanis ha valaki lelkiismeretesen megold minden küldetést, akkor így is, úgy is meglesznek a szintlépések, és még a sztori lezárása előtt begyűjthető lesz mind a rendőrös, mind a triádos vonal 10-10 fejlesztése.

ELÉG MENŐ VAGY?

A Sleeping Dogs viszont nemcsak triádos és rendőrös pontokat számol, de azt is nézi, hogy mennyire vagyunk ismertek. A Face Advantages egy harmadik fejlődési szál, és ide úgy gyűjthetjük a szintlépéshez szükséges pontokat, ha segítjük a városlakókat (sárga ikon jelzi őket a térképen) az ügyes-bajos dolgaikban, illetve ha sikeresek vagyunk a különböző „szabadidős tevékenységekben" (autós-, motoros versenyek, kakasviadal, karaoke, „harcosok klubja" stb.). A fejlődés ezen része legalább olyan fontos, mint a már tárgyalt másik kettő, hiszen a szintlépések itt is hasznos extrákat nyitnak meg: például bárhová hívhatunk magunknak kocsit a garázsunkból, a különböző ideiglenes bónuszok (kaja, energiaital, tea, masszázs – lásd a keretes anyagunkat) tovább tartanak, illetve itt is vannak olyan passzív képességek, amelyeknek köszönhetően eredményesebbek leszünk a harcban.

Mivel a fejlődés ezen része jobbára független a fő küldetésektől, érdemes már a játék elején egy kicsit ide összpontosítani a figyelmünket (főleg a rögtön elérhető szívességekre), ugyanis a Face Advantages első két szintjével járó bónuszok nagyban



megkönnyítik az életünket. Erre pedig szükség lesz, ugyanis a Sleeping Dogs már a kezdetektől kihívás elé állítja a játékosokat, köszönhetően a hasonszőrű játékoktól alapvetően idegen harcrendszerének.

EVERYBODY'S KUNG FU FIGHTING

A cikk elején említettük, hogy a játék helyszínül szolgáló Hongkong a Sleeping Dogs aduásza, hiszen a keleti íz kiemeli a programot a sandbox játékok tengeréből. Mindezt tovább erősíti a harcrendszer, ami a legjobb távol-keleti filmekkel teszi hasonlatossá a United Front Games játékát. Habár (jó pár óra játékot követően) a Sleeping Dogsban is találkozhatunk fegyveres harccal, a program savát-borsát mégis a pusztakezes küzdelem adja, és a játék nem is nagyon tolerálja, ha fegyverrel szeretnénk megoldani az utcai konfliktusokat – próbálkozni ugyan lehet, de már egyetlen lövés is elég, hogy a fél rendőrség a nyakunkba szakadjon. A harc szisztémája persze nem új, hiszen egyértelműen a Rocksteady-féle Arkham játékokra emlékeztet, azonban a

A GURUK MEGMONDJÁK

A Sleeping Dogs-szal nem csak Bate töltött hosszú órákat, de Chris és Wilson is, így most ők is megosztják veletek a véleményüket, persze csak röviden.

CHRIS VÁRÓLISTÁRÓL A KEDVENCEK KÖZÉ

A Sleeping Dogs már az előzetes videók megjelenése után felkerült a várólistámra, amikor pedig végre megjelent, nem tudtam betelni vele. A karakterek rendkívül jók, a szinkron eszméletlen, a grafika pazar, a verekedős részek látványosak és brutálisak. Kár, hogy a sztori egy kicsit sablonos.

VÁRAKOZÁS UTÁN CSALÓDÁS **WILSON**

Csalódtam. Bár vannak hangulatos részei, de az egészet a város adja el, minden más fájdalmasan középszerű. Ennek ellenére élveztem a vele töltött időt, főleg, mert még a gyűjtenivalók megtalálására is rávett, amire egyetlen más játék se tud. Ennél nagyobb dicséretet talán nem is kaphatna!

fejlesztők nemcsak lemásolták a jól működő rendszert, de kicsit meg is bolondították azt. Az alapok egyszerűek: adott három gomb, a támadás, a visszatámadás és a megragadás (plusz idővel szerepet kap a futás is), és ezekből kell kihozni a maximumot, lehetőleg egybefűzött támadásokkal, minél látványosabban. A rendszert tanulni kell, ugyanis a tutorial küzdelmeket követően a ránk ugró átlag 5-6 figura nem fog várni a sorára, egyszerre akár többen is nekünk jönnek, ráadásul hamar megjelennek majd az olyan fickók, akik immunisak lesznek az egyes akciókra, sőt, idővel a kések és a húsdaraboló bárdok is előkerülnek.

A Sleeping Dogs harcrendszerének lényege a higgadtság, hiszen az ideges gombnyomkodással itt fél perc alatt el lehet vérezni. A támadó rosszarcúakat mindig piros aura jelzi, őket egy visszatámadással kell megállítani, majd lehetőleg jó gyorsan bevinni pár kombót – erre egyrészt azért van szükség, hogy az ellenfelek minél hamarabb kifeküdjenek, másrészt ha kellően látványosan és brutálisan küzdünk, akkor szép lassan feltöltődik a minitérképünk jobb oldalán látható Face mutató, ami aktív állapotban visszatölti az életerőnket, ráadásul ilyenkor „élesednek" a harcra vonatkozó Face Advantages extrák is, tehát ilyenkor jóval nagyobb pusztítást tudunk véghezvinni az ellenfelek között.

Kombókból kezdetben nem lesz sok a tarsolyunkban, de már a sztori elején belebotlunk a régi mesterünkbe, akinek ha visszaviszszük az ellopott jáde szobrait, minden egyes relikvia után megtanít nekünk egy újabb kombinációt. A fejlődéshez szükséges szobrok nagy része csak a fő küldetések során válik elérhetővé, viszont akad egy-kettő, amit magunktól is fellelhetünk, így érdemes nyitott szemmel járni a városban.

RUHA TESZI AZ (ÁL)GENGSZTERT

A Sleeping Dogsban rengeteg lehetőségünk lesz arra, hogy a saját szánk íze szerint öltöztessük a főhősünket, azonban nemcsak azért érdemes a ruhákkal foglalkozni, hogy Wei igazán stílusos legyen, hanem azért is, mert a megfelelő kollekció összeállításával bónuszokat is elérhetünk: könnyebben meglóghatunk a zsaruk elől, nagyobb sebzést vihetünk be, illetve kedvezményt kaphatunk a különböző boltokban.

Akárcsak a garázsunkat kocsikkal és motorokkal, úgy a gardróbszekrényünket is feltölthetjük mindenféle ruhadarabokkal, ha ellátogatunk vásárolni Hongkong rengeteg divatboltjának egyikébe (egy fehér póló jelzi őket a térképen). Ezekben az üzletekben vehetünk felsőt, nadrágot, cipőt, sapkát, napszemüveget, órát és ékszereket is. A megvásárolt cuccokat már a helyszínen magunkra ölthetjük, és a későbbiekben pedig mindig megtalálhatjuk és lecserélhetjük őket az aktuális lakásunkban (ebből a játék végére négy lesz) is. A program külön jelzi, ha valamelyik öltözék bónuszt ad, és egy kis ikonnak köszönhetően azt is láthatjuk, ha valami még hiányzik a kollekcióból az extra eléréséhez. Ruhákat viszont nemcsak a vásárlással szerezhetünk, néha a küldetések megoldását követően is kapunk ilyen-olyan kiegészítőket, és érdemes felkutatni a városszerte elszórt dobozokat is, ezekben ugyanis a pénz és a fegyverek mellett rengeteg hacukát is találhatunk, általában olyan darabokat, amelyek valamilyen bónuszt biztosító kollekciónak a részei.

Habár a sztori egy lerágott csontra épül, ennek ellenére a történet érdekes, az egyedi karaktereknek köszönhetően. Chu nénitől minket még mindig kiráz a hideg...

A megnyitott kombóknak köszönhetően a harcokban egyre dominánsabbak és kegyetlenebbek lehetünk, egészen durva (kéz- és lábtörés, körbepörgő rúgás, amit még Chuck Norris is megirigyelne stb.) csapásokat vihetünk be az ellenfeleknek, és nem szabad megfeledkezni a környezetről sem. A Sleeping Dogsban ugyanis ki lehet használni a terep „adottságait" is: szinte minden területen lesznek olyan pályaelemek, amelyekkel azonnali halált mérhetünk az ellenfeleinkre. Ha sikerül megragadni a rosszfiúkat, akkor azonnal felvillannak az interakcióra képes tereptárgyak, és innentől már nincs is más dolgunk, mint odarángatni az aktuális szerencsétlent, majd egy gombnyomást követően megcsodálni a „kivégző animációt". Kuka, ventillátor, medence elektromos angolnákkal, rögzített körfűrész stb. – a változatosság kellően borzongató ezen a téren, és akkor is érdemes próbálkozni, ha nem villan fel semmi a közelünkben, hiszen egy fal, egy autó, vagy akár egy korlát is tud meglepetést okozni.

Habár a Sleeping Dogs jelentős részében tényleg csak az ökleinkre hagyatkozhatunk, ennek ellenére a fejlesztők a fegyveres harcot sem hanyagolták el. Már az ide kapcsolódó, a Kutyaszorítóbant megidéző tutorial is zseniális, és ezen felül is mindig élmény lesz, ha fegyvert kapunk a kezünkbe. A fedezékrendszer egyszerű, de jól működik, a bullet time passzol a játékmenetbe, és nincs túlzásba víve, a fegyvereknek tényleg erejük van, élvezet őket elsütni, és akkor arról még nem is beszéltünk, hogy az ellenfeleket élő pajzsként is lehet használni. A csúcs persze még mindig nem ez, hanem azok a küldetések, mikor kocsiba vagy motorra pattanunk, hogy aztán a volán mögül osszuk az áldást – ezek a részek annyira

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

TÁPOLJ A HARC ELŐTT

Főleg a játék elején fontos, hogy mielőtt felveszel egy küldetést, mindenképpen akassz magadra annyi buffot, amennyit csak lehet (azaz hármat). Egyél valamit, dobj be egy energiaitalt, aztán döntsd el, hogy mi a fontosabb: a nagyobb védelem (tea), vagy a gyorsabban feltöltődő Face mutató (masszázs), a kettő együtt ugyanis nem működik, így választanod, kell, hogy mi legyen a harmadik extrád.

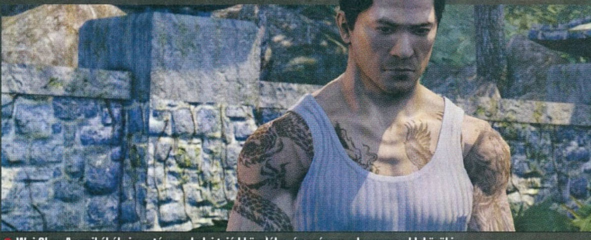
HAJKURÁSZD A LÁNYOKAT

Wei a történet során négy facér lánnyal ismerkedik meg, akiket aztán a mobilja segítségével randira is elhívhat. Ezeket a lehetőségeket semmiképp nem szabad kihagyni, egyrészt azért, mert érdekes küldetések is egyben, másrészt a találkákat követően minden lány láthatóvá teszi a gyűjtögethető extrák (életerő oltárok, ládikák, jáde szobrok, kamerák) egyikét a térképen.

LÁTOGASD AZ OLTÁROKAT

Hongkong területén összesen 50 darab életerő oltár található (az Amandás randi után meg is jelennek a térképen), és érdemes meglátogatni őket, ugyanis minden ötödik oltár után 10 %-kal nő Wei életereje. Az oltárok felkeresésére már a játék elején érdemes némi időt szentelni, ugyanis felturbózott életerővel a harcokban is tovább bírjuk az ütéseket, azt pedig talán már nem kell magyarázni, hogy ez miért fontos.

Ha van akvárium a közeledben, akkor már nyert ügyed van...



Wei Shen Amerikából visszatérve a helyi triád közelébe, és egészen a legmagasabb körökig küzdi fel magát, s mindeközben azt is megtanulja, hogy Hongkongban sem minden fekete és fehér

intenzívek és akciódúsak, hogy helyenként a Mátrix filmek hasonló jeleneteit juttatták az eszünkbe. Ennél nagyobb dicséret pedig aligha kell egy videojátéknak...

A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTET

Persze mit sem érne a különleges helyszín és a pusztakezes csetepatét előtérbe helyező harcrendszer, ha a játék csakis abból állna, hogy megyünk egyik szépen kidolgozott helyről a másikra, és pofozzuk az ellenfeleket. Szerencsére erről szó sincs, sőt, a Sleeping Dogs a küldetések változatosságát illetően külön dicséretet érdemel. Eleve pozitív tényező, hogy nemcsak a triád, de a rendőrség oldalán is várnak ránk feladatok, ám nem is ez a lényeg, hanem az, hogy a feladattípusok tényleg eltérőek a két ellenpólus esetében. Rendőri oldalon alaptevékenység, hogy le kell buktatni a drogdílereket, de akad olyan misszió is, mikor a nyomgyűjtést követően egy sorozatgyilkost kell lekapcsolni, s mindezt olyan minijátékok segítségével, mint a hackelés, a poloskatelepítés vagy a telefonos helymeghatározás – csupa olyan apróság, amitől tényleg beépített zsarunak érzi magát az ember.

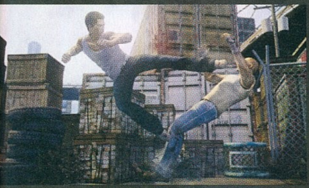
Persze a triád oldal se kutya, a pénzbehajtás csak a kezdet, idővel meg kell védeni a helyi buszbizniszt is, és két véres leszámolás között simán előfordulhat, hogy pont neked kell majd furikáznod a főnököd aráját. Ismétlődések persze akadnak, de mindez megbocsátható egy olyan játéknak, ahol csak a sztori végigviteléhez nagyjából húsz óra szükséges, és akkor a kisebb-nagyobb szívességekről, és az ilyen-olyan mellékküldetésekről még egy szót sem ejtettünk...

És nem csak a változatos feladatok sora, de – a sablonos beépülős sztori ellenére – a cselekmény is a monitor előtt tartja a játékost, köszönhetően a fordulatoktól sem mentes történetvezetésnek és a jól megírt karaktereknek, akik között akad olyan is, aki egészen a szívünkhöz nő a játék végére. Habár a lendület a játék háromnegyedénél egy kicsit megtörik, és a sztori egy picit dagályossá válik, azért a fináléra ismét jócskán felpörögnek a dolgok, és összességében egy korrekt keleti kalandot kapunk, amiben túlzás nélkül vannak olyan részek, amelyek akár érzelmileg is képesek megérinteni a játékost – akárcsak egy jó film esetében.

CSISZOLATLAN GYÉMÁNT

Igaz ugyan, hogy a Sleeping Dogs egy remek játék, de ahhoz, hogy igazi, megkerülhetetlen klasszikussá váljon, még kellett volna egy kis plusz, néhány valóban eredeti, eddig nem látott ötlet, vagy néhány olyan tényező, ami miatt érdemes újrajátszani az egészet. Ha a fejlődési rendszer szigorúbb, és kimaxolás helyett el lehetett volna vinni a karaktert bizonyos irányokba, vagy ha a cselekedeteink nyomán változott volna a befejezés, akkor az értékelés akár 90% fölé is kúszhatott volna. Így viszont maradunk a 88%-nál, ami mindenképpen jó eredmény, ha azt vesszük figyelembe, hogy a játéknak vannak apró, de annál bosszantóbb hibái (rosszul belőtt mentési pontok, halálozás után eltűnő buffok), továbbá arról sem szabad megfeledkezni, hogy a Sleeping Dogs nem reformálta meg a sandbox játékok műfaját, csupán kicsit átmixelte azt a maga képére, ügyesen használva fel a korábban már mások (GTA, Max Payne, Arkham Asylum és Arkham City, Mafia stb.) által bejáratott elemeket.

Mindent egybevéve viszont elmondható, hogy a Square Enix nem véletlenül vette a szárnyai alá ezt a programot, hiszen a végeredmény több mint kielégítő, a Sleeping Dogs mind konzolon, mind PC-n megéri az árát, és érdemes minden olyan játékos figyelmére, aki nem veti meg a jó történetet, az akciót és a kellő mértékű szabadságot. Ha még nem tetted volna, akkor itt az ideje, hogy te is meglátogasd Hongkongot.



ÉRTÉKELÉS

BATE

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 2.0 GHz vagy Athlon X2 2.4 GHz CPU, 2 GB RAM, minimum ATI Radeon 3870 vagy Nvidia GeForce 8800 GT VGA, 15 GB HDD

Ugyan nem túl eredeti sandbox akciójáték, de a már ismert elemek olyan jól vannak összegyúrva, hogy a Sleeping Dogs még 20-30 órára is képes a monitor elé szögezni a játékost.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Csodás látvány, érdekes karakterek, változatos küldetések, remek harcrendszer, fejlődéssel megspékelve.

KONTRA

A történet nem túl eredeti, és újdonságot sem nagyon mutat a játék a sandbox műfajon belül.

88%

KERESS KERÉKKULCSOT

Főleg a játék elején lehet fontos, hogy mielőtt nekiszaladtok egy nagyobb csoportnak, vizsgáljátok meg a közelben lévő kocsikat, ugyanis némelyikből ki lehet venni egy kerékkulcsot, amivel aztán jóval nagyobb sebzést lehet bevinni, mint puszta ököllel. Arra is figyeljetek, hogyha valamelyik ellenfelelek elejti a fegyverét (kés, bárd), akkor azt azonnal kapjátok fel.

JÁRJ NYITOTT SZEMMEL

A Sleeping Dogs története során Hongkong mind a négy negyedében lesz lakásod, és ha nyitott szemmel mászkálsz a város utcáin, akkor találkozhatsz mindenféle figurákkal (olyan buborék van a fejük fölött, mint a kajaárusoknak), akiktől aztán kiegészítőket vásárolhatsz az otthonodba. Hasznuk ugyan sem sok van, de mégis jobb úgy hazamenni, hogy jacuzzi és saját faldísz vár rád.

NE FELEDD A BUFFOKAT

A játék egyik bosszantó hibája, hogyha egy küldetés során elhalálozunk, akkor mennek a levesbe a korábban felszedett extrák is. Ez főleg a játék elején, és akkor kellemetlen, ha egy misszión belüli mentési ponton már túl vagyunk. Ha ez utóbbi esik meg velünk, akkor érdemes meggondolni a teljes küldetés újrakezdését, hiszen mégiscsak több esélyünk van a győzelemre egy kis kajával és teával a gyomrunkban.

UTCAI VERSENYEK

A Sleeping Dogsban ugyan lehet kocsit lopni, de a járművek csak akkor kerülnek be a garázsunkba, ha meg is vásároljuk őket. Motort és kocsit nemcsak a gyűjtemény miatt érdemes venni, hanem azért is, mert a városban csak akkor nyílnak meg bizonyos versenyek, ha van a garázsunkban megfelelő kategóriájú verda vagy moci. Éppen ezért ne sajnáljátok a pénzt, szerezzetek minél több járművet!

KETTEN AZ ORKOK ELLEN

[ÍRTA JONHBART] **A tavalyi év egyik legkellemesebb tower defense-meglepetése visszatért, és noha az ork hordák feldarabolása már nem újdonság, bájosan agyalágyult csatamágusunk épp elég új bűvésztrükköt tanult be ahhoz, hogy ezt a részt is imádjuk.**

Rengeteg csapda és taktikázás Serious Sames magasságokba törő tömegmészárlással vegyítve – röviden ezt kínálta a Robot Entertainment tavalyi, tower defense fantasy-komédiája. Az Orcs Must Die! minden ízében átgondolt és remekül összerakott szórakozásnak bizonyult: míg a csapdák és fejlesztések kellemes taktikai ízt vittek a defenzív darabolásba, addig a gitárriffekre vezényelt halálosztás Aragornt és Conant, elborult főhősünk egysorosai pedig Duke Nukemet ríkathatták meg. No persze az élmény így sem volt tökéletes, jómagam – ha még emlékeztek rá – főleg az enyhe szavatosságot és a multi hiányát említettem problémaként, a második ork offenzívára e kínjaim azonban már nem állnak, ehhez pedig csupán némi mágikus asszonyi szeszély szükségeltetett...

ELBŰVÖLŐ TEREMTÉS

...amely már rögtön az intróban meg is jelenik, a bevezető ugyanis az előző etap felettébb dekoratív főgonosz varázslónőjével nyit. A leányzó helyzete nem túl derűs, a térkapuk bezárultával ugyanis megszűnt uralma az ork veszedelem felett, akik így nem is átallnak a kisasszony nyomába eredni (na igen, az ork nem játék). A helyzetet némi divina magus machina menti, mikor kékellő térkapu nyílik a hölgy mellett, aki nem is rest köszönés nélkül távozni rajta – útja pedig egyenesen egy törpbányába vezet, ahol rögtön össze is akad az időközben vájárrá vedlett, de továbbra is IQ-enyhe csatamágusunkkal. Férfihősünk a dolgok alakulását először kaján vigyorral, utána pedig harsány röhögéssel nyugtázza, hősnőnket ugyanis a kapun keresztül természetesen az ezres léptékben mérhető horda is követi – kezdetét veszi hát az újabb, nagy orkeltakarítás, melynek viszont ezúttal a dekoratív, korábbi ellenlábas is tevékeny részese lesz...

MÁGIKUS DUÓ

Ebből valószínűleg már kitaláltátok az OMD2 legfontosabb újítását: bizony, a kampányt immár nem csak szólóban, hanem kétszemélyes kooperatív módban is kitolhatjuk. Az előző etap legtöbbet ekézett hiányossága így a múlté, főleg mert a módozat jóval többet kínál, mint plusz egy embert a pályán – a játékmenet ugyanis hiába mozog továbbra is a csapdarakás/gyakás/kacagás háromszögben, hőseink mégis eltérő játékstílust követelnek.

Habár a látvány egyáltalán nem változatos, viszont nincs is időnk figyelni az ilyemsire

Csatamágusunk jó erőnlétnek és közepes mennyiségű manának örvend, a harcban pedig a nem túl kifinomult, de annál véresebb megoldások híve: mind önmaga, mind csapdái jellemzően ütnek, szúrnak és vágnak, karakterspecifikus fegyverei („gránátvetős" mordály, erősen túlméretezett kalapács, stb.) pedig inkább testközelben járnak üzemi teljesítményen. A kisebb életerő-, de nagyobb manacsíkkal bíró hölgyválasz ugyanakkor jellemzően kerüli a forgatagot: fegyverei főleg az ork hadoszlopot megbontó távolsági varázslatokból (úgymint az ellenfelek időleges elcsábításából, vagy épp a hölgyet ogrévá változtató gyűrűből) állnak, csapdái pedig szintén inkább támogatóketyerék, a női praktikák életbe lépésével az orkok így többek között sósavfogyasztó vagy lefagyott áldozatként hullanak el.

ADATOK

KIADÓ
Robot Ent.

FEJLESZTŐ
Robot Ent.

MŰFAJ
TPS/Tower Defense

MULTI
kooperatív mód

INFO

Úgy tűnik, a Robot Entertainment odafigyelt az Orcs Must Die! destruktív mágusainak konstruktív kritikáira, a kettes számot viselő folytatás ugyanis a kötelező új pályák és csapdák mellett a sokat hiányolt co-op móddal landol merevlemezünkön.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A KÉPLET

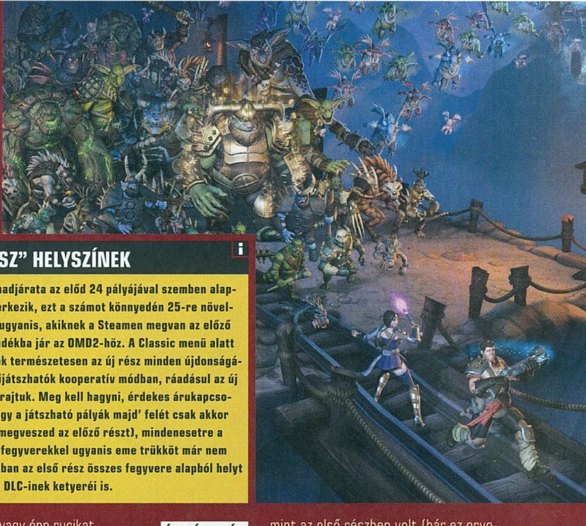
Mint a cikkben is említettem, az ötkoponyás értékelés három tényezőből áll össze: a legjobb eredményt akkor érhetjük el, ha nem jut át egy ork sem a kapun, egyszer sem dobjuk fel a talpunk, és a gyári (bár számunkra nem ismert) rekordidőn belül teljesítjük a pályát. A bónusz koponyák ezektől függetlenül számolódnak, azokat az elkövetett kombók után szórja a program.

VISSZAVÁRUNK

Az előző tipphez kapcsolódóan fontos megemlíteni azt is, hogy a kombókból származó bónusz koponyákat minden újrajátszáskor megkapjuk, még akkor is, ha az adott szintet ötös értékeléssel zártuk – a korábbi pályák újrajátszása (illetve az Endless módban való rendszeres gyakás) így erősen javallott, ha aktuális fejlesztéseinkkel nem boldogulunk a későbbi arénákban.

MÉRSÉKELT FEGYVERKEZÉS

A csapdákkal ellentétben sajnos a fegyverekkel virított kombók után egyáltalán nem járnak extra koponyák, még akkor sem, ha egymás után több gyilokszerszámot használunk, vagy ha láncba fűzzük az elérhető támadási módozatokat. Hosszú távon így javallott inkább a koponyák nagy részét vagy csapdáink fejlesztésére, vagy újabb statikus meglepetésekre költeni...



A női praktikáknak köszönhetően egészen egyedi orkirtó megoldásokkal is találkozhatunk

ISMERŐS „BÓNUSZ" HELYSZÍNEK

Noha az Orcs Must Die! 2 hadjárata az előd 24 pályájával szemben alapból mindössze 15 szinttel érkezik, ezt a számot könnyedén 25-re növelhetjük: azon játékosoknak ugyanis, akiknek a Steamen megvan az előző rész, tíz korábbi pálya ajándékba jár az OMD2-höz. A Classic menü alatt listázott ismerős helyszínek természetesen az új rész minden újdonságával kompatibilisek, tehát kijátszhatók kooperatív módban, ráadásul az új ellenfelek is felbukkannak rajtuk. Meg kell hagyni, érdekes árukapcsolási megoldás ez (elvégre így a játszható pályák majd' felét csak akkor kapod meg, ha megvetted/megveszed az előző részt), mindenesetre a csapat tudta hol a határ, a fegyverekkel ugyanis eme trükköt már nem játszották meg: a folytatásban az első rész összes fegyvere alapból helyt kapott, még az előd fizetős DLC-inek ketyeréi is.

Noha a két karakter önmagában sem elveszett lélek, remekül kiegészítik egymást, így mondanom sem kell, hogy a co-op mód igazi ereje a két hős összejátszásában rejlik. Csatamágusként gyilkolászó cimboránk ugyanis biztos megköszöni, ha a varázslónő praktikáival átmenetileg leveszünk némi terhet a válláról, ha viszont a csapdáikat is úgy rakják le, hogy kölcsönösen kihasználják egymás ketyeréit (pl. a mágus fali nyílőréseket rak a leányzó fagyasztócsempéi mellé), akkor szinte garantált a hektoliterben mért vérfürdő, és a kombókból származó koponyaeső...

FEJLESZTÉSI PROGRAM

Az OMD2 újításai azonban nem merülnek ki a fenti jóságokban, bár a többi változtatás már kiszámíthatóbb. A Survival mód, valamint az új csapdák és ellenfelek mondhatni kötelezőek, a Robot Entertainment pedig meg is felelt ennek: az előző rész cuccai mellé nyolc új csapdát, öt fegyvert, valamint kilenc, aktív és passzív bónuszokat (pl. gyorsabb manatöltődést) nyújtó karkötőt kapunk, az ellenséges horda pedig 13 ellenféllel bővül. Izzadságszagnak nyoma sincs, az új csapdák (savspriccelő, parasztlengő, stb.) ötletesek, az új ellenlábasaink (mint pl. a kisebb egységekre szakadó földgólemek, vagy a regenerálódó trollok) pedig igazi kihívást jelentenek, nem érezni, hogy csak holmi számmarketing okán szuszakolták be őket a játékba.

Lényegesen fontosabb viszont az átdolgozott fejlődési rendszer: az átmeneti bónuszokat adó szövőnők eltűntek, míg a permanens fejlesztéseket egy nyíltabb és kiterjedtebb fejlődési fa váltja. Ennek alapja az átdolgozott varázskönyv, amely egyrészt csoportosítva listázza az elérhető

fegyvereket, csapdákat, vagy épp rucikat, másrészt sokkal engedékenyebb is: az orkok leöléséből szerzett koponyákból finanszírozott fejlesztések ugyanis immár nem örökösek, hanem bármikor visszavonhatjuk őket, amivel persze az elköltött koponyákat is visszakapjuk. Kellemes változtatás ez, mivel így immár mindenki szabadon kikísérletezheti, hogy mely fegyverek és fejlesztések mellett darabolhat a legjobban – a játék azonban nemcsak engedi, hanem egyenesen megköveteli ezt, egyrészt mert a ketyerék zömét immár nem megkapjuk, hanem vásárolni kell őket, másrészt pedig mert minden fegyverhez és csapdához legalább 2-3 (olykor többszintű) fejlesztés kapcsolódik.

A rengeteg lehetőség persze mit sem érne, ha az őket finanszírozó koponyákat hasonlóképp kapnánk, mint az elődben – szerencsére azonban nem ez a helyzet, a játék ugyanis immár a killstreakeket és a csapdákkal előidézett kombókat is beszámítja a végső verdiktbe, a hagyományos ötpontos értékelés mellett így jó teljesítmény esetén plusz koponyákat is kapunk, amelyek ráadásul minden újrajátszáskor kiosztásra kerülnek. Kellő türelemmel tehát minden fejlesztéshez megszerezhetjük a valutát, ami esetünkben azt jelenti, hogy jó párszor ki kell pörgetni a játékot...

VÉDELMI RÉSEK

A Robot tehát sikeresen orvosolta a tavaly listázott hiányosságokat, ennek ellenére azonban az új rész sincs híján pár, a tömegverekedésbe belerondító bakinak. Ott van először is maga a kampány, amely alapesetben lényegesen rövidebb, mint az első részben volt (bár ez orvosolható, ha megvan az előző rész; bővebb infó a boxban), ez pedig nem csak az előd tükrében zavaró, hanem azért is, mert így a nehézség közel sem emelkedik olyan fokozatosan, mint a korábbi epizódban. A pályák érezhetően a kooperatív mókára lettek kihegyezve, szólómódban játszva már a 3-4. pályán megérezzük a partnerek izzasztó hiányát, szóval a csapat ezen a téren kicsit átesett az ork túlsó oldalára.

Kicsit zavar az is, hogy az előző részhez hasonlóan most sem tudni pontosan, hogy mi alapján is kapjuk az ötkoponyás értékeléseket, mivel részletes statisztika ezúttal sem jár a körök végén – annyi bizonyos, hogy a végösszeg a teljesítési időből, az elhalálozások számából és az átjutott orkokból számolódik, de hogy pontosan miként, arról soha nem kapunk információt. Végezetül muszáj megemlítenem a technikai oldal stagnálását is: a grafika és a hangok szinte semmit nem változtak, és noha az előbbi nem annyira probléma, utóbbinál kicsit zavaró, hogy a zene és a beszólások zöme az elődből származik (illetve hogy a hősök párbeszédeit akkor is halljuk, ha csak egyedül játszunk).

Fontosnak tartom azonban leszögezni, hogy ezen hibák némelyike tényleg csak orkszájhasogatás, a Robot ugyanis mindezek ellenére remek munkát végzett: nagyobb, még pörgősebb és sokkal szavatosabb folytatással állunk szemben, csattanós bizonyítékát kapva annak, hogy az orkok halomra gyilkolása továbbra is remek szórakozás – főleg ha van kivel megosztani a darabolás örömét!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 6800 vagy ATi X1950 VGA, 5 GB HDD

Remek folytatás: az online co-op kiváló móka, a két karakter és az átdolgozott fejlődési rendszer pedig az egekbe emeli a szavatosságot.

GRAFIKA:	75%
HANG:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	95%

PRO

Továbbra szórakoztató, főleg párban, az új fejlődési rendszerben rejlő taktikai lehetőségek pedig már-már ijesztőek.

KONTRA

A kampány rövid, és mivel co-op centrikus, a nehézségi szint sem nő egyenletesen.

87%

FÜSTBEMENT TERV

Használjuk ki a fejlődési fa legfontosabb újítását, azaz a koponyák átcsoportosításának lehetőségét! Ha az aktuális fegyverekkel, csapdákkal, és azok fejlesztéseivel sehogy sem boldogulunk egy adott pályán, ne lacafacázzunk, helyette inkább éljünk a cseregarancia adta lehetőségekkel: nyissuk meg varázskönyvünket, váltsuk vissza a cuccokat koponyáinkra, és próbálkozzunk valami más összeállítással!

KÖRNYEZETI ÁRTALMAK

Az előző részhez hasonlóan az OMD2 arénái is olykor alapból fel vannak szerelve pár gyilkolásra alkalmas ketyerével, például bányacsillékkel, csillárokkal, vagy épp omladozó plafonrészekkel. Ne legyünk restek a horda ellen fordítani őket, ha jelentős túlerővel kell számolnunk, főleg ha egyedül játszunk: a lávát szállító bányakocsik, vagy a lehulló csillárok nagy terhet vehetnek le vállunkról.

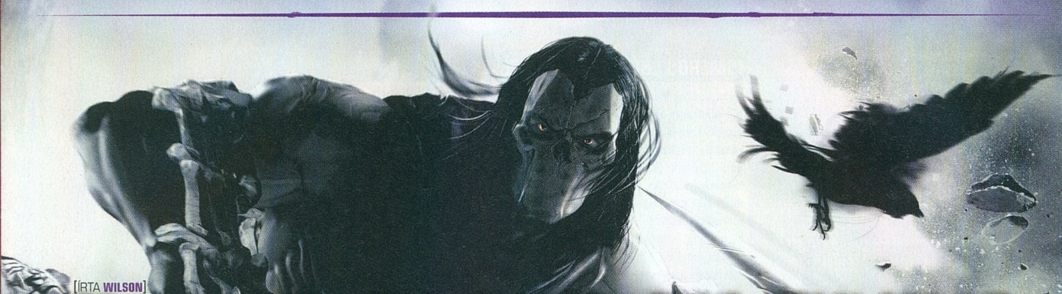
A PÉNZESZSÁK

A Mr. Moneybag néven futó túlméretes szörny csak az Endless módban bukkan fel: a karakter rengeteg pénzt ér, és a játék nem is von le pontot érte ha átmegy a kapun, mindezekért cserébe viszont iszonytatóan erős – szólómódban majdnem lehetetlen legyűrni, de co-op módban is csapatmunka kell a lenyomásához. Hagyd hát békén, ha túl nagy falatnak bizonyul, és koncentrálj helyette inkább a többi orkra!

CSAPATMUNKA

Ne feledjétek, hogy co-op módban a csapatmunka nem csak a pályák teljesítését könnyíti meg, hanem a kombók okán a pontozásban is sokat jelent: ha a csapdáitokat úgy rakjátok le, hogy azok egymást erősítve vagy kihasználva irtják az orkokat (például a varázslónő fagyasztópadlója fölé a csatamágus parasztlengőt helyez), akkor mindkét játékos erszénye garantáltan kibővül pár extra koponyával.

DARKSIDERS® II



[ÍRTA WILSON]

Sokan aggódtak amiatt, hogy a THQ nehézségei esetleg a Darksiders II befejezését és kiadását is érinteni fogják, de szerencsére nem így lett. A sorozat a vállalat egyik igazi hímes tojása, a THQ kevés sikeres játékainak egyike – mi is odavoltunk az első részért, a másodikat pedig igazi áhítattal vártuk, de a végeredmény nem egészen olyan lett, mint amilyenre számítottunk.

A világnak vége, de a Darksiders II-ben ez csak egy rosszul elsült nap. Az emberiség nagy része halott, a sugárutakat már nem felhőkarcolók, hanem hatalmas, tátongó lyukak szegélyezik, a sikátorokat, a lerombolt épületeket démonok, és az általunk nem ismert létsíkok gusztustalan lényei népesítik be, a Menny és a Pokol seregei pedig eonok óta tartó harcukat vívják, minden és mindenki kárára. Nem tudni, hogy pontosan miért és hogyan is tört ki a legújabb konfliktus, de a tettes nevét az egész univerzum ismeri: mindenről Háború tehet.

SZERECSENMOSDATÁS

Ha a fentiek kapcsán déjà vut éreztél, az semmiképp sem a véletlen műve, elvégre az első rész történetének nyitányát olvashattad el. Az ok? A Darksiders II ugyan sok szempontból folytatás, tehát nem véletlenül szerepel a cím mellett a kettes szám, ám az események mégis az elődddel párhuzamosan zajlanak. Az apokalipszisnek nem egy, hanem négy lovasa van: az első részben Háború szerepelt, a másodikban viszont már Halál irányítható, aki testvére megsegítésére indul. Ám ahelyett, hogy leszállna a Földre, kaszájával és nyers testi erejével csatlakozva a harchoz, inkább titkos ajtókat, hátsó kapukat dönget, megpróbálva az események mögé nézni, olyan szereplőkkel, olyan nagyhatalmú urakkal kötve paktumot, nem éppen előnyös egyezséget, akikről az emberiség nemcsak, hogy nem hallott, de még csak álmodni sem mert volna.

Különös, leírhatatlanul egyedi világ ez, saját mitológiával. Vannak benne ír és skót akcentussal beszélő, emberszabású óriások, évezredeket átalvó kőkolosszusok, szellemharcosok, továbbá egy Korrupciónak hívott fekete fertő, amely a legsötétebb erők szolgálatában állva kezd bekebelezni mindent, amit még a fény és a tisztaság ural. A helyszínek páratlanul gyönyörűek, feledhetetlenül hangulatosak és döbbenetesen kidolgozottak. Mindegyik egyedi színvilággal, atmoszférával, karakterrel rendelkezik, egyszerűen nincs két ugyanolyan mező, kanyon vagy hegység. Ezt persze segíti az is, hogy a fejezetekre osztott történet minden nagyobb pontnál ugrik egy hatalmasat, átjuttatva hősünket egy teljesen új területre vagy dimenzióba, ráadásul a játékidő utolsó harmadában még az időutazás lehetősége is megadatik Halálnak.

ADATOK

KIADÓ
THQ

FEJLESZTŐ
Vigil Games

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

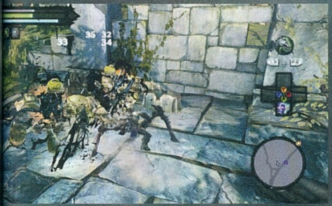
INFO

A Darksiders II 2012. augusztus 20-án jelent meg Európában. PC-re a dobozos verzió ára 10 990 Ft, a Steamen pedig 50 eurót kell kicsengetni érte. PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra egyaránt 14 000 forintba kerül a játék.

KATAKOMBÁK MÉLYÉN

A világa ugyan új, a játékmenet viszont mit sem változott. Továbbra is egy stílusokat összeolvasztó keveréket kapunk, ami egyszerre kalandjáték (logikai feladványokkal tűzdelve), akció (beat ,em upként tálalva) és RPG (kidolgozott skillrendszerrel). Közvetlen rokona a Zelda sorozat lehetne, csak itt a szereplők nem némák, a világ legrettegettebb szörnyei pedig nem jól megtermett dinnyék, vagy mesekönyvek lapjairól kiemelt kreatúrák, hanem hegynyi méretű démonok. Persze ihlető forrásként más játékok is felhozhatók, ez azonban továbbra sem ostorozás: elemeire bontva a Darksiders mindkét része szenved az eredetiség hiányától, de minden csavart a helyére rakva, minden illesztést beigazítva egy olyan monstrumot kapunk, amely minden szempontból kiemelkedik a tömegből.

A szakállas bácsival már a játék elején meggyűlik a bajunk, és bizony ő húzza a rövidebbet



Halál a játék elején egy kicsit pipogya fickónak tűnik, de nagyon gyorsan lehetőségünk lesz megpakolni mindenféle durva cuccokkal

Ugyan a Darksiders II nem az év legszebb játéka, főleg ha a textúrák minőségét nézzük, de a pályák stílusa, és az egyes dimenziók változatossága így is mindenképpen példaértékű

Igaz, a főszereplőre, Halálra tekintve ez nem egyértelműen jön le. Az egy dolog, hogy a súlyát tekintve minimum a felét nyomja Háborúnak, de a magasságával sem stimmel valami, mert már a legelső NPC is minimum háromfejnyit ver rá. A későbbiek során ez az arány nemhogy fordulna, de egyenesen elhúz a kolosszusok felé. Félteni természetesen őt sem kell, hiába akkora, mint egy koffer, még így is képes bárkit három részbe hajtogatni, legyen az egy mezei csatlós, jól megtermett démonlord, vagy szó szerint egy felhőkarcoló méretű szörny. Méretét agilitásával kompenzálja: ugrani ugyan csak akkorát tud, mint egy reumás bakkecske, cserébe viszont másodpercek alatt felfut a falakra (akár vízszintesen is), bárhonnét hátraszaltózik, hatalmas szakadékok mélyén landol bármiféle sérülés nélkül, a kezeivel pedig minden peremet meg tud ragadni. Ám hősünk képességei hiába vetekszenek egy csimpánzével, az előrehaladás sajnos nem kötetlen, a Darksiders II pályatervezői a maximális linearitást választották, így ezúttal is kizárólag egyetlen, előre meghatározott úton lehet haladni. Hiába látszik valami megmászhatónak, ha nincs erre alkalmas felületnek jelölve, oda bizony az istennek se fogunk feljutni.

Erre a korlátoltságra azért van szükség, mert maguk a labirintusok, katakombák minden képzeletet felülmúlóan összetettek. Egyáltalán nem ritka, hogy bemész egy ajtón, azonnal látod, hogy merre kell menni (mondjuk az egy emelettel fölötted lévő kapun), viszont mire odáig eljutsz, akár egy órán át kell kóborolnod, akár egyetlen termen belül is. Leírhatatlan, mennyire kreatív, mennyire átgondolt még a legutolsó, legsemmitmondóbb szoba is, ráadásul rájuk nézni is felejthetetlen élmény. Ilyen örök emlék a Halottak-földje fölött lebegő démonlord, aki az ősöreg jármű építéséhez kizárólag csontokat, koponyákat, oszladozó tetemeket használ, a Teremtők birodalma, ahol a mindenek kovácsai ember magas üllőkkel, több emeletes üstökkel renoválják azt, amit a Korrupció elragadott, és a legősibb démon kastélya, amely vérvörös falaival, a forró lávával díszített épületével még magát Diablót is lepipálná egy szépségversenyen.

EGY IGAZI PROFI

A világok nemcsak a látvány változatosságát garantálják, de egyúttal folyamatosan adagolják a játékmenet újabb és újabb elemeit is. Halál kezdetben nem a világ legizgalmasabb karaktere: alig tud megmászni valamit, nem boldogul a hatalmas szakadékok átszelésével, nem tud mit kezdeni a fontosabb járatokat elálló kristályokkal. Természetesen a későbbiek során ez már egyáltalán nem lesz igaz, hiszen ahogy az első részben Háború, úgy Halál is számtalan olyan új eszközt fog találni, amelyek segítségével a korábban áthatolhatatlannak hitt akadályokat is le tudja küzdeni. A különleges kampókba beleillő horog, a bombák szétlövésére alkalmas pisztoly vagy a portálfegyver folyamatosan új színt hoznak az önmagában gyorsan kifulladó játékmenetbe, különösen az utolsó harmadban, ahol szó szerint minden eszközt egyszerre, igazán összetett feladványok során kell majd használni, így bizony agymunkára is szükség lesz a történet teljesítéséhez.

A játékidő maradék részében viszont már inkább a fizikum dominál. Halál természetesen egy lépést se tud megtenni anélkül, hogy ne botlana valami rondaságba, aki csak a lekaszabolásra vár. Az ilyen és ehhez hasonló

A guruk megmondják

Wilson mellett a szerkesztőség többi tagja is nekiesett a Darksiders II-nek, és pár mondatban most ők is megosztják veletek a véleményüket.

CHRIS – EZT IS IMÁDTAM

A Darksiders első részét rettentő mód megszerettem, pedig annyira az ajtó alatt érkezett, hogyha nem kellett volna videotesztet csinálnom belőle, simán kimaradt volna az életemből. Annak ellenére, hogy a második részben szinte csak a loot-rendszer számít újdonságnak, ezzel sem tudtam betelni.

BATE – NEM NEKEM VALÓ

Próbáltam megszeretni a Darksiders II-t, de ez a műfaj nem nekem való, ugyanis a játékmenetet túlontúl monotonnak találtam, és csupán a loot-rendszer nem hajtott előre. Nekem amúgy Halál elég antipatikus hős, és nem tudtam megbékélni a játékot kísérő apró, de bosszantó hibákkal sem.

MIDNITE – KELLEMESET CSALÓDTAM

Nagy ellenérzésekkel belevágni egy játékba, majd kellemeset csalódva elveszni benne szép ajándék. Ha lenne szabadidőm, azt jelenleg is a Darksiders II előtt tölteném. Nekem tökéletes WoW pótlék (igen, tényleg) lett hangulatra, persze a raidek időbeli kötöttsége és pár egyéb sallang nélkül. Jó kis cucc!

Halál a nevéhez híven főleg kaszával aprítja a rá rontó ellenfeleket

A játékban nem csak a felfedezhető világok egyediek, de az utunkba kerülő karakterek is. Öröm velük trécselni egy kicsit.

ütközetek mindig csoportban zajlanak, magányosan küzdő ellenfélből gyakorlatilag egyetlen sincs, így kizárólag folyamatos odafigyeléssel, jó időérzékkel lehet túlélni a csapásokat. Szörnyből eszméletlenül sok van, az első résszel való hasonlóság pedig minimális: egyetlen létsík két típusát leszámítva minden egyes lény vadonatúj. Nehéz is őket körülírni, korábban semmilyen más játékban nem szerepeltek hozzájuk hasonlók, így nemcsak a puszta létszámuk, de a kidolgozottságuk is tiszteletet parancsol. Legyőzésükhöz nem elég a puszta csapkodás: van, aki szinte sebezhetetlen, gyenge pontjának elérése igazi tornászmutatványt követel meg, ráadásul közben a többiek gondolkodás nélkül ütnek, rúgnak, vágnak, harapnak – itt bizony senki nem várja ki a sorát.

A szörnyekkel való küzdelem ugyan sok hasonlóságot mutat a Darksiders csatáival, de Halál egy új stílus híve. Testvérével ellentétben nem tudja blokkolni a támadásokat, azok elől kizárólag elugrani képes. Hősünk mérete és fürgesége miatt ezért sokkal gyorsabbak, jóval látványosabbak a harcok, már csak a használt fegyverek, a több tucatnyi kombináció miatt is. Most már nemcsak egy, de akár két fegyvert is forgathat, akár tandemben, összefűzve az egyes támadásokat. Megteheti ezt azért, mert lassú, nehéz pallos helyett könnyű, villámgyorsan bevethető kasza az elsődleges eszköze, amiből akár kétpengéjű is használható. Ezt egészíti ki a második slot, ahová már a lomhább, de jóval nagyobbat sebző tárgyak pakolhatók. Ez lehet egy kalapács, egy kard vagy épp egy balta: ezen a téren teljesen szabad kezet kapsz, mert felvehető, használható tárgyból annyi van, mint a pelyva.

LOOT, LOOT MINDENHOL

A fegyverek változatossága kizárólag az új, az első részben még nem szereplő loot rendszernek tudható be, amely akció-szerepjátékokhoz méltó minőségben és mennyiségben adagolja az ellenfelekből kihulló újabb és újabb cuccokat. A kínálat hihetetlenül gazdag, elsősorban a mennyiség, illetve a rendelkezésre álló kategóriák szempontjából. A fegyvereken túl felölthető páncél, amulett, gyűrű, páncélkesztyű és köpeny. Ezekből természetesen van alap, ritka és ultra ritka is: értelemszerűen az utóbbi a legerősebb és egyben a legnehezebben megszerezhető változat. Mivel a loot a véletlenszerűség elve alapján jelenik meg, ezért egyáltalán nem kizárt, hogy már az első helyszínen órákon át szolgáló kincsre lehet bukkanni. Persze ennek az esélye csekély, hiszen szó szerint öt-tíz percenként kell és lehet cserélgetni a betonbiztosnak hitt szettet, mert ilyen iramban jönnek az egyre fejlettebb fegyverek és egyéb kiegészítők. Ráadásul minden új cucc eltérő képességet erősít: van, amelyik a támadást, van, amelyik a védekezést segíti, így neked kell eldöntened, hogy melyik illik a leginkább a játékstílusodhoz. Ha szeretsz tisztes távolságban maradni, akkor értelemszerűen nem mész sokra például azzal a páncéllal, amely lomhává tesz. A döntésben azért segítenek a káosz fegyverek, melyek a feleslegessé vált cuccok feláldozásával

Ellenfélből mindig legalább egy kisebb kupac támad Halálra, így a szimpla csapkodós technikával nem leszünk túl hatásosak.

Habár a Darksider II hamar berántja az embert, a játékban ragadni nem mindig könnyű dolog, hiszen a hasonló feladatok ismételgetése gyorsan monotonná válik. Viszont tartsátok észben, hogy mindig érdemes tovább küzdeni!

Soul Arbiter labirintusa

Az szinte felfoghatatlan, hogy hogyan lehetnek olyan jól kidolgozott helyszínei és küldetései a játéknak, ahová a történet egyáltalán nem vezeti el a játékost, így a legtöbben nem is fognak találkozni a leglátványosabb tartalmakkal. Pedig a Darksiders II több meglepetést is tartogat: ilyen a Soul Arbiter labirintusa is, ami a játék legkeményebb csatáival várja azokat, akik tudják a helyes irányokat. Mi most megsúgjuk őket:

Level 1:
Következő pálya: North – West
Titkos szoba: South – East

Level 2:
Következő pálya: East – South – North
Titkos szoba: North – North

Level 3:
Következő pálya: West – East – North – North
Titkos szoba: North – South – East

Level 4:
Következő pálya: East – West – North – South
Titkos szoba: West – East – North

Level 5:
Következő pálya: West – West – North – East
Titkos szoba: West – North – South

Level 6:
Következő pálya: South – East – East – North – North
Titkos szoba: East – East – East – South

Level 7:
Következő pálya: South – West – East – East – East
Titkos szoba: South – South – West – North – North

Level 8:
Következő pálya: North – West – North – West – East
Titkos szoba: North – South – South – East – North

Level 9:
Következő pálya: East – North – East – North – South
Titkos szoba: South – West – East – East – North

Level 10:
Következő pálya: West – East – North – South – West
Titkos szoba: North – South – East – West

Crucible: horda mód Halállal

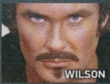
A Gears of War óta tudjuk, hogy manapság játékot Horda mód nélkül kiadni szinte lehetetlen feladatnak tűnik. A megjelenés előtt nehéz volt elképzelni, hogy ez a Darksiders világában miként is valósulhat meg, de a Vigil fejlesztői kreatívnak bizonyultak ebből a szempontból. A Crucible néven futó aréna egy olyan tornát jelent, ahol hullámokban érkeznek az erősebbnél erősebb szörnyek. A cél értelemszerűen a legyőzésük, de nem kötelező a teljes hordát lenyomni a jutalomért. Minden tizedik körben lehetőség van feladni a meccset és kisebb jutalommal távozni. Természetesen, aki marad, annak számolnia kell azzal, hogy vereség esetén üres kézzel távozik, így érdemes a Crucible-lel a végigjátszás után foglalkozni, mikor Halál már van annyira erős, hogy a legszívósabb dögökkel is gond nélkül el tud bánni. Ezt a New Game+ mód támogatja meg igazán, ahol a lehető legtöbb tapasztalati pont sajtolható ki az újbóli végigjátszásnak hála.

Nincs is jobb annál, mint mikor egy nálad kétszer nagyobb harci eszözzel csapsz oda a randa démonoknak!

Season Pass

PC-s körökben viszonylag még ismeretlen a Season Pass fogalma, de a THQ a Saints Row: The Third esetében már használta. A Darksiders II kapcsán a nem túl drágán megvásárolható „előfizetés" a közeljövőben megjelenő három DLC-t kínálja elővételben, nyomott áron, hozzáférést garantálva a megjelenéskor. Aki igazi Darksiders II rajongó és a pénztárcája is bírja, mindenképp zsákolja be!

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

2 GHz Intel Core 2 Duo CPU, 2 GB RAM, NVIDIA 9800 GT 512 MB vagy hasonló AMD VGA, 20 GB HDD

Parádésan, húsbavágóan hangulatos, igazán momumentális játék, amely nem bírja el a saját súlyát. A pályákon tapasztalható önismétlés nem tesz jót neki.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **99%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Döbbenetesen gyönyörű és hangulatos, a harcrendszere pedig egyenesen mámorító.

KONTRA

Rengeteg a bug, túlságosan önismétlőek a pályák, mellékküldetésből alig pár jutott.

82%

fejleszthetők, konkrétan átveszik a beléjük olvasztott eszközök tulajdonságait – persze így az arany is eltűnik, ami az esetleges eladásból származott volna. Viszont ez nem akkora áldozat: érméből szó szerint annyi van, amennyit lehetetlen elkölteni, a loot pedig teljesen megöli a kereskedelmet, mert egész egyszerűen egyetlen olyan boltos sincs, akinél érdemes lenne bármit is megvenni. Túl drágák és túlságosan rövid ideig hasznosak a portékáik ahhoz, hogy célszerű legyen a zsebünkbe nyúlni értük.

Természetesen a felszerelést a képességek is kiegészítik, hisz a karakterfejlesztés, a szintlépés lehetősége ezúttal is megvan. Most két képességfa várja a tapasztalati pontokat. A két ágon olyan különleges támadásokat találhatunk, amelyek nélkül lehetetlen boldogulni. Van itt minden, ami csak kellhet: varázslatnak is felfogható távolsági akciók (a bárkire ráereszthető madárraj különösen látványos), teleportálással egybekötött, sebészi pontosságú kaszás metszés, területre ható meteorcsapás. Ezek mindegyike három fokozaton erősíthető, így tényleg van mire elhasználni a szintlépésekkor szerzett pontokat.

MI AKKOR A BAJ?

A Darksiders II mégsem lett tökéletes. Igaz, hogy valami meseszép (a gyenge PC-s textúrák ellenére is), annyira jól optimalizált, hogy több éves hardvereken is gond nélkül elfut (kontroller nélkül viszont nem érdemes nekiállni), de sok szempontból csalódást okoz. Története az ismerős jegyek ellenére jócskán elmarad az elődjétől: rengetegszer teljesen érthetetlen és értelmetlen katyvaszt kapunk, sose hallott és sose látott szereplőkkel, értelmezhetetlen kapcsolati hálókkal, túlságosan is szövevényes szálakkal. A fő történetet megtámasztó mellékküldetések ebben a stílusban ugyan nem feleslegesek, de olyan kevés van belőlük, hogy egyáltalán nem vérezne senki szíve az esetleges hiányuk esetén. A játék legnagyobb baja pont a változatossága: a vágószobába kellett volna egy olyan rendező, aki nem fél megszabadulni a felesleges részektől, mert rengeteg az üresjárat, a teljesen céltalan, maximálisan monoton része. A Darksiders II helyszínei, dungeonjei ugyan ötletesek, de csak egy bizonyos pontig, itt viszont minden egyes világban szó szerint mindent háromszor kell megcsinálni, csak ezt követően jöhet a következő helyszín, a következő megoldásra váró feladat, természetesen újfent hármas adagban.

Pedig minden más szempontból nézve ez a játék egy díszes monstrum, minden idők egyik legjobb zenei aláfestésével megtámogatva. Csak remélni lehet, hogy lesz folytatása, mert a Darksiders egy élő legenda, amely végtelenül egyedi világával, eszméletlen kidolgozottságával bárkit, bármikor leiskoláz. Bár ha az ember oldalát Halál és Háború erősíti, ez valahol azért evidens.

GLOBÁLIS OFFENZÍVA A NAPPALIBAN

Counter-Strike: Global Offensive

[ÍRTA WILSON] **A legszentebb szentéllyel – ahol még masszírozni sem lehet – és a Kába-kő nagyságával felérő, isteni ereklyeként tisztelt játékokhoz nyúlni csak a legbátrabbak mernek. A Counter-Strike méhkas megbolygatása a Valve számára mégis kulcsfontosságú: most jött el az ideje a teljes modernizálásnak.**

A Counter-Strike rajongóknál megosztottabb tábor kevés van ebben a nem éppen kicsi játékvilágban – ha létezne videojáték ereklye, kegytárgy vagy szentírás, a CS képes lenne mind a három kategóriában érvényesülni. A modern, versenyszerű videojáték-sport létrejöttében kulcsfontosságú szerepet játszó, igazi kultcím már az ezredforduló után nem sokkal igazi vitatéma lett. 1.6 vagy Source? Hova kerüljön a Condition Zero? Ki számít profinak, miből álljon egy verseny, egyáltalán hogyan boldoguljon egy kezdő? A CS-t elkezdeni könnyű, ott ragadni viszont már nem ennyire – a kompetitív tábor hajlamos tűzzel-vassal nekimenni bárkinek, aki a játéktudás terén akár csak minimális hiányosságtól is szenved. Habár az eSport és maga a stílus is jócskán túlnőtt már a CS-n, nyolc évvel a legutóbbi, kifejezetten a multiplayer tábornak szánt rész után már tényleg itt volt az ideje egy alapos nagygenerálnak, hogy ne csak a játék legyen szebb, de a rajongói se legyenek annyira szétszóródva a világban. Vajon képes ezt a feladatot betölteni a Global Offensive?

A játék nem csak szebb lett, de jó pár újdonságot is találhatunk benne, mindeközben viszont a régi Counter-Strike élmény mit sem csorbult

CSATÁBA! CSATÁBA! CSATÁBA!

A rövid és egyszerű válasz: igen, képes rá! Pedig minden a Counter-Strike ellen szól – a rettentő archaikussága, a változásra szinte teljesen képtelen hozzáállása, a több mint egy évtizedes elemekhez foggal-körömmel való ragaszkodása. Mert hiába a teljesen új külső, a részletgazdagabb megjelenés, a jelentősen modernizált máz, a Global Offensive ízig-vérig Counter-Strike, annak minden pozitívumával és ezernyi negatívumával. A GO éppen ezért nem is nevezhető teljes egészében új résznek, főleg, mert építőkockáit az 1.6-ból és a Source-ból kapja, tehát a játékmódokat és magukat a pályákat is. Előbbiből, utóbbiból is akad bőven, a GO nagykanállal pakolja egyetlen tálba a teljes CS-élményt, kezdve az eSport-képes szabályokkal, a kiváló modokon át egészen a kezdőknek szánt újításokig, ráadásul mindezt döbbenetesen barátságos, 11 eurós áron, folyamatosan frissítve, toldozva-foltozva.

Természetesen a gerincet ezúttal is a Bomb Defusal adja, ahol a két csapat (a terroristák és az anti-terroristák) egy bomba hatástalanítását, illetve élesítését végzi. Ez két szabályrendszerben is elérhető: a vadonatúj, casual mód egyértelműen a kezdőket, illetve a pörgős, gyors, nem annyira versenyszerű tempót keresőket szólítja meg. Ezek a meccsek csak tíz körig zajlanak, az egyes killek után járó pénz mennyisége ötven százalékkal nagyobb, mint amúgy, ráadásul csapatsebzés sincs. A hardcore változat értelemszerűen ezekkel a könnyítésekkel már nem rendelkezik, ott minden golyó kiolthat egy életet, legyen az ellenfél vagy társ. Azt, hogy az egyik tábor ne rontsa el a másik élményét – vagyis hogy a ténylegesen zöldfülűek, vagy a felfoghatatlanul jól játszó veteránok ne keveredjenek egy „akolba" –, egy automatizált rendszer segíti, a szerverkeresőn túl ugyanis már egy matchmaking rendszer is várja a játékosokat. Ez nemcsak a térképek és az aktív meccsek automatikus felderítésében segít, de az egyes résztvevők szintjét is figyeli, így elvileg olyan küzdelembe dob be, ahol van esély az érvényesülésre. Az ELO néven futó szűrő a lejátszott meccsek alapján készít statisztikát, és a beérkezett adatok függvényében osztja ki az egyes rangokat.

Ahogy mindig, úgy itt is a Dust, illetve a Dust2 a legnépszerűbb, legaktívabban játszott térkép – a szerepük annyira kiemelt,

ADATOK

KIADÓ
Valve

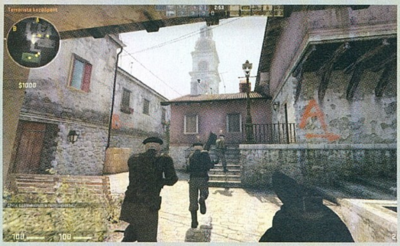
FEJLESZTŐ
Valve

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

INFO

A Counter-Strike: Global Offensive mindössze 11 euróért szerezhető be a Steamen, a dobozos változatért viszont 4990 forintot kell fizetni a hazai boltokban.



A KONZOLOS VÁLTOZAT

Egyáltalán nem tűnik szentségtörésnek konzolos változatot készíteni a Counter-Strike-ból, hiszen az első Xboxon már bizonyított a sorozat: nem túl nagy, de kifejezetten lelkes rajongótábora rendkívül sokáig nyüstölte, így jogos volt az elvárás, hogy a már a bejelentésekor multiplatformnak szánt GO is megállja a helyét. Sajnos sikerült alulmúlni a várakozásokat, a konzolos GO a legnagyobb jóindulattal nézve is fércmunka, amely még a legmegbocsátóbb, legtürelmesebb embert is képes kihozni a sodrából. Az egy dolog, hogy valami bődületesen ronda, de még szinte irányíthatatlan is. Az analóg karok érzékenysége még a legmagasabb fokozatra állítva sem felelnek meg a CS által elvártaknak, de mivel még minimális célra tartás sincs, ezért a tűzharcok leginkább a golyópazarlásról szólnak, ahol akár az egymástól egy méterre álló játékosok is képesek egy teljes tárat mellé lőni. Persze mint minden, ezek a hiányosságok is megszokhatók, de itt a PC-sznobizmust félrerakva is elmondható, hogy ez bizony nem az a Counter-Strike, amiért milliók rajonganak – csak egy ronda, nem túl jól működő árnya az eredetinek.

A GURUK MEGMONDJÁK

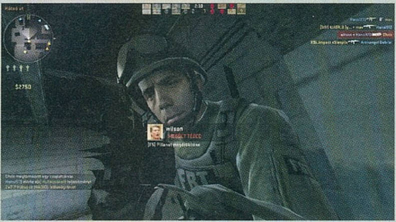
A megjelenést követően Chris és Bate is beszerezték a CS:GO-t, és pár mondatban most ők is megosztják veletek a tapasztalataikat.

CHRIS **VAJON A BF3 MELLETT LESZ ESÉLYE?**

Nem kertelek: utálom az eredeti CS-t. Későn kezdtem játszani vele, mikor már mindenki ultraprofi volt, így aztán mielőtt felaprítottam volna a pár tucat billentyűzetet, inkább messzire elkerültem azt. A GO megjelenésekor tettem egy újabb próbát, tetszett is, de a BF3 mellett már nem hiszem, hogy sokat fogok vele játszani.

ÚJONC A FEGYVER MÖGÖTT **BATE**

Én is tartozom egy vallomással: korábban sosem játszottam egyetlen CS-vel sem. A kedvező ár láttán viszont adtam egy esélyt a programnak, és nem csalódtam. Nem tudom milyenek a régi CS-k, de a GO magával ragadott, tökéletes kikapcsolódás hosszú távon, de akár 10 percre is. Főleg ennyi pénzért.



„Wilson megölt téged" – ez a felirat jelent meg a legtöbbször Bate monitorján augusztusban

hogy még külön playlisttel is rendelkeznek, ahol kizárólag ez a két terep váltogatja egymást. Természetesen a Defusal-esernyő alá a többi klasszikus is befért, így a Train, a Nuke, az Inferno is rettentő dögös külsővel, de szinte teljesen változatlan felépítéssel várja a játékosokat. A legnagyobb átépítést a Dust kapta, ahol az eddig sosem látott folyosórendszer nyújt új, alternatív útvonalat a résztvevőknek, ám általánosságban elmondható, hogy minden trükk, minden betanult taktika, ami működött tíz éve, az itt is tökéletesen megállja a helyét.

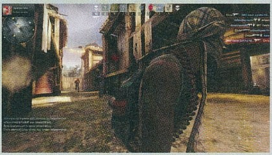
VAN ÚJ A NAP ALATT

A Defusal terén tapasztalt bőség mellett viszont szinte érthetetlen, hogy a Hostage Rescue-ra, vagyis a túszmentésre miért csak kettő darab térkép jutott. Na, jó,

A CS:GO jött, láttuk, és minket teljesen meggyőzött. A szerkesztőség már most rengeteg „munkaórát" ölt a programba.

legalább a legjobb kettő (Italy és Office), de ez még mindig rettentően sovány, a GO talán legnagyobb hiányossága ez, amit remélhetőleg a közeljövő frissítései, na meg a kreatív, élelmes rajongók is pótolni fognak.

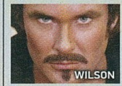
Kárpótlást az új, Demolition néven futó játékmód adhat, amely a Gungame, illetve a Defusal legjobb elemeit ötvözi. A két csapat tevékenysége itt is a bombák körül forog, csakhogy fegyvervásárlásra nincs lehetőség, azokat a killek adják, egy fixen rögzített, lineáris táblázatból adagolva a pisztolyokat, puskákat, gépfegyvereket. Nagyon gyorsan folyó, visszafogott taktikázást megkövetelő móka, elképesztően sok térképpel, ráadásul ez utóbbiak közül mindegyik teljesen új,



régebbi Counter-Strike-okban egyáltalán nem szerepeltek. A változatosság egyértelműen itt jön ki a legjobban: egyszer tóparti ház, máskor egy bank vagy épp egy kikötő stégje ad helyet a tűzpárbajoknak, fél távnál megcserélve a szerepeket.

Az eredetileg mod formájában létező, a modern shooterek által ma már ultranépszerűvé tett Gungame, itteni nevén Arms Race a legkompaktabb, legintenzívebb CS-élménycsomagként zárja a sort. Ez az igazi ultraárkád, semmiféle stratégiát, taktikát, gondolkodást nem igénylő játékmód, ahol a legősibb Team Deathmatches ütemek találkoznak a szinte azonnali respawn és a killek fejében adagolt fegyverarzenál párosával. Ezek a meccsek 27 fragig zajlanak: mindegyik egy szintlépésnek felel meg. Kezdetben mindenki egy szál pisztollyal indul, amiből lesz gépfegyver, shotgun, sniper, majd a legizmosabb, legcombosabb pisztolyok kerülnek vissza a kezekbe, az utolsó killt azonban már késsel kell elérni. Menet közben is van lehetőség késelésre, ami új szintet ugyan nem ad, de az áldozat jelentősen visszaesik a tabellán, amely remek megoldás a túlságosan is az élbolyban lévők felidegesítésére, na meg legyengítésére. Ha csak pár perced van a játékra, biztos, hogy itt fogsz kikötni. LAN-partikra, gyors irodai megmérettetésekre ez a legalkalmasabb, még úgy is, hogy csak két térkép áll rendelkezésre a vad gyilkossági hajlamok kiélésédez.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 256 MB SM 3.0 VGA 2 GB RAM, 8 GB HDD

Habár sok helyen látszanak az öregedés jelei a Counter-Strike-on, ez még mindig az a játék, ami már több mint egy évtizede tartja lázban az FPS rajongókat.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

A Demolition mód remek lett, az Arms Race azonnali akciófröccs, a klasszikus Defusal pedig pontosan annyira jó, mint sok évvel ezelőtt. Ráadásul olyan baráti áron kínálják, hogy lehetetlen nem a kosárba pakolni.

KONTRA

Csak két Hostage és Arms Race térkép van.

85%

MODERN HADVISELÉS

A Global Offensive nemcsak tartalmas, de kifejezetten tetszetős is – hiába, sok év az sok év, a Source teljes sivársága, spártai egyszerűsége helyére díszesen felépített, néha kifejezetten gyönyörű térképek költöztek. Az animációk ugyan most is egyszerűek, a pályák maguk pedig rettenetesen szögletesek, dinamikus vagy szétrombolható elemből pedig szinte egy sincs, de ezek talán pont a maximális koncentrációt, a teljes odafigyelést megkövetelő tűzharcokat zavarták volna meg. Maga a játékmenet viszont meglehetősen keveset változott. Igaz ugyan, hogy a kínálatba most már beférkőzött a molotov koktél, a térképen hamis tűzharcot mutató decoy-gránát, vagy az egy hatalmas energialöketet kiadó Zeus-pisztoly, ráadásul kisebbek lettek a karaktermodellek és vele együtt a hitboxok is, valamint teljesen megváltozott a fegyvervásárlás felülete, de ez a Counter-Strike továbbra is ugyanaz, mint eddig. Nincs benne ironsight, nem lehet módosítani a fegyvereket, ráadásul azoknak sincs dinamikája, mindegyik úgy is néz ki és úgy is viselkedik, mint egy bot, pont úgy, ahogy az összes Source motorral meghajtott játékban. Mégis működik: a Global Offensive tökéletes példája annak, hogy miként néz ki egy időtálló, minden korban, minden időben szórakoztató, végtelenül jól finomhangolt játék, ahol nincs szükség mesterségesen adagolt adrenalin-löketekre, szerepjáték-elemekre, ultra reális eszközökre és körülményekre. Elég csak két csapat, egy jól körülhatárolt cél, na meg a felejthetetlen parancs: GO, GO, GO!

A LELKEDRE FÁJ A FOGA!

Dark Souls: Prepare to Die Edition

[ÍRTA CHOCHO] A Dark Souls korunk hardcore-mekkája, a jelenlegi konzolgeneráció legnehezebb akció-szerepjátéka. A kiadó szerint a PC-s változat kibővített tartalommal és fejlettebb grafikával várja a játékosokat, az ígéretek egy része azonban csupán porhintés volt.

Manapság sokszor hallani, hogy a játékokból kiveszett a kihívás, bezzeg a dicső múltban még nem volt gyorsmentés vagy checkpoint, csak te, a monitor, a játék és a Commodore szétrángatott joystickja. Ez persze ferdítés, akkor sem örült senki a túl nehéz játékoknak, csak hát el kellett jutni odáig, hogy ma már ne tépjük a hajunkat minden apróbb hiba miatt. Vannak azonban, akik másként látják, és ennek a szűk, de hangos rétegnek készítette a japán From Software a brutális kihívásról és egyenlőtlen bossharcairól elhíresült Dark Soulst. A játék tavaly októberben jelent meg konzolra, a kényvonalas PC-s játékosok pedig addig-addig rágták a Namco-Bandai poént, gondolom, hogy a túloldalon látható százalék alapján sejtitek, hogy ez nem egy örömteli cikk lesz. Ugyanakkor fontosnak tartom kiemelni, hogy a Dark Souls minden problémája ellenére is jó játék. Szóval kezdjük inkább a pozitívumokkal.

MEGHALSZ!

A Dark Souls egy, a címéhez méltó sötét fantasy történetet mesél el. A világ egykoron a sárkányok terrorja alatt nyomorgott, ám az emberek, a boszorkányok és az élőholtak első királya összefogott a tűzokádók ellen, és egy hosszú csatában az utolsó szálig kiirtották őket. Eljött a Tűz kora, mindenki azt hitte, hogy öröm van és boldogság. Csakhogy egy nap az ég

Sárkány, hidra és egyéb hatalmas főellenfelek várnak a Dark Soulsban, és ezek a lények a program legjobb elemeit képezik

Tűkön ülve vártuk a Dark Souls PC-s megjelenését, azonban a kritikán aluli portolás igen hamar letörte a lelkesedésünket

fülét, míg az belement, hogy számítógépre is elkészüljön a program. Az eredmény egy rendkívül kemény akció-szerepjáték, amire nyugodt szívvel rásüthetjük, hogy az elmúlt tíz év legnehezebb programja. Ezen a téren a PC-s változat még a PS3-as elődöt is lepipálja, pedig ez nagy szó – igaz, ennek oka nem a dizájnban keresendő.

„ÜDV A POKOLBAN, TE GANÉ!"

Gondolom, most mindnyájatoknak felderengett a Nekem 8 című remek vígjáték azon kulcsjelenete, mikor Martin Lawrence „rossz napra és rossz lóra" tesz. Nos, így jártam én a Dark Soulsszal. Heteken át rágtam Bate fülét, hogy ha kijön a PC-s Prepare to Die Edition, hadd írjak róla én, és mikor megérkezett a játék exkluzív Steam-kódja, madarat lehetett velem fogatni. A marketingszövegnek, mely szerint ez a világ egyik legnehezebb játéka, nem dőltem be, mert hát egy Ghosts 'n' Goblinshoz, vagy egy Battletoadshoz képest ez még mindig smafu. A végeláthatatlan szívás helyett egy komoly kihívást nyújtó, de éppen ezért kiemelkedően élvezetes alkotást vártam, ami végre nem az erőltetett multijával, vagy a fárasztó, megrendezett jeleneteivel izzasztja meg a tenyerem. S hogy csalódtam-e? Nos, igen is, meg nem is. Bár nem akarom lelőni a (rossz)

sötétedni kezdett, a halottak pedig nem maradtak többé a koporsóikban, hanem visszajártak kísérteni, méghozzá elmebeteg zombik formájában. A helyzet lassan tarthatatlanná válik, így az őrült holtakat az erre a célra kialakított börtönökbe zárják. Hősünk, a névtelen és hangtalan harcos is egy ilyen élőhalott, akiben viszont van valami különleges: nem őrült meg, így az égieknek minden bizonnyal tervük van vele. Gondolom, nem kell elmagyaráznom, hogy ezek után mi következik. Világmegmentés, főellenfelek gyilkolása, hőssé válás és persze nagy fordulatok egész sora. Ja, nem,

A harcrendszer ugyan nem olyan akrobatikus, mint ahogy a lenti kép sugallja, de a különböző mozdulatok megfelelő időzítése kulcsfontosságú

ADATOK

KIADÓ
Namco-Bandai

FEJLESZTŐ
From Software

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

INFO

A Dark Souls a PS3-as Demon's Souls szellemi folytatása 2011 októberéből. A játékot egy sikeres petíciónak hála, hozta el PC-re a kiadó, de a port tragikusra sikeredett.

az utóbbi itt nem érvényes, a sztori ugyanis egyáltalán nem erőssége a Dark Soulsnak. Ugyanakkor az atmoszféra egészen elképesztő, csak az intrót vagy ötször megnéztük a szerkesztőségben. A sötét, gonosz, felnőtt univerzum nagyon jól áll a játéknak. Főleg a meseszerű Skyrim után.

A LÉLEKGYŰJTŐ

A Dark Souls címe nem árul zsákbamacskát: a játék sötét, és lelkek vannak benne. Sok-sok lélek, melyek a fejlődés alappilléreit képezik. Műfaját tekintve a Dark Souls egy akció-RPG, távoli rokonságban a Nintendo-féle Zelda sorozattal. A játék karaktergenerálással nyit, van néhány kaszt és pár tulajdonság, igaz, egyik sem olyan hangsúlyos, sőt, majdnem mindegy, miféle szerzettel indulunk útnak, hisz a fejlődésben nincs korlátozás (elárulijuk: a lovag és a mesterkulcs párosa a legkönnyebb, míg ha vérző orral akartok szívni, indítsatok vadászt). A játék világa nyitott, minden irányban találunk két-három elágazást, noha ezek így is, úgy is lineáris pályákra vezetnek, szóval ne tessék Skyrim szintű szabadságot várni – megint csak a Zeldával tudok példálózni, akármilyen távol is áll ez a játék a PC-s olvasóktól. A harc valós időben zajlik, és a csapások, blokkolások és elugrások tökéletes időzítése elengedhetetlen a győzelemhez. Itt minden csata számít, még a leggyengébb csontvázzal vívott kézitusa után is érezzük az elégedettség édes ízét. Hát még a főellenfeleknél, melyek

ÍGY ÁLLÍTSD ÁT A FELBONTÁST!

A From Software már a játék átírási munkálatai elején szólt, hogy lehet, hogy lesznek gondok a porttal, mert nincsenek tapasztalataik a PC-s játékok terén. Nos, igazuk lett, a port kész katasztrófa, igaz, a felbontás átállítása 23 perccel a játék startja után megoldódott, hála egy lelkes moddernek. Két fájlt kell letölteni a http://bit.ly/PEltFe linkről (gyakran van frissítés), és bemásolni a játék mappájába, a DARKSOULS.exe mellé. A Durante nevű modder munkája lehetővé teszi, hogy a játék motorja a beállított felbontásnak megfelelő minőségben rendereljen. Hurrá, pont ez kellett nekünk! Értjük mi, hogy a Fromnál nem PC-s profik dolgoznak, de ez mindenképpen kínos. Hivatalos javítás a cikk írásáig nem érkezett, de reméljük, hogy előbb-utóbb jön egy tapasz, ami orvosolja a tesztben említett siralmas állapotokat.

hatalmasak, és szerencsére jó sok van belőlük, sőt, a játékban még minibossokkal is lehet találkozni – viszont a velük való harc nagyrészt opcionális. Ami a fejlődést illeti, itt nem a tapasztalati pontok gyűjtése, vagy a grindelés a lényeg, sőt, igazából nem is találkozhatunk klasszikus értelemben vett XP-vel. Helyette a legyőzött ellenfelek lelkeit gyűjthetjük magunkba, és ezek a lelkek adják a karakterünk erejét. Minél több lelkünk van, annál keményebbek vagyunk, sőt, az emberségünket is a lelkek gyűjtésével növelhetjük. És itt jön a csavar: ha elhalálozunk, minden (!!!) lelkünk odalesz, és gyöngén, skillektől mentesen kell megkeresnünk a hullánkat, fölötte az összes lelkünk lebegő, kékes jelenésével. Bár ez nem hangzik nehéznek, gondoljatok csak bele, mi van, ha egy főellenfél miatt haltok meg. Hopsz, azt elfelejtettem említeni, hogyha még a lelkek visszaszerzése előtt újfent elhullotok, akkor a játék véget ér.

SAKKOZVA A HALÁLLAL

Ha ügyesen játszunk, zombi hősünk előbb-utóbb emberi formát ölt, ami elsősorban a beépített online komponens miatt fontos. Ha élő emberek vagyunk, és nem csak foszló húsú holtak, megidézhetjük a többi élőhalott játékos szellemét, hogy lássuk, egyes szakaszokon hogyan teljesítettek. Amennyiben viszont mi magunk is csak rothadó hústömegként vonszoljuk a páncélunkat, bennünket tudnak megidézni a többiek. Eredeti megoldás, hasonlót nem sok játékban láthattunk még. Érdekes adalék továbbá, hogy még PvP is került a játékba, igaz, a magunk részéről mi nem hisszük, hogy ez a lehetőség sokakat fog vásárlásra ösztönözni, főleg az olyan, kifejezetten harcra edzett MMO-k mellett, mint a pár oldallal arrébb tesztelt Guild Wars 2.

A SÖTÉTSÉG MARKÁBAN

A Dark Souls tehát egy jó, ám rendkívül nehéz akció-szerepjáték. A baj nem magával a programmal, hanem az át... nem, nem és nem! Ezt én nem vagyok hajlandó átiratnak nevezni! Ez a kódhalmaz, amit a From Software PC-re erőszakolt, egész egyszerűen nem érdemli meg a port jelzőt. A Dark Soulsszal PC-n játszani olyan, mintha valami kezdetleges emulátorral kísérleteznénk. Billentyűzetről és egérről ne is álmodjatok, a program végig RB-t és A-t akar nyomkodtatni, a kamera pedig önálló életet él. Kilépni csak nehezen lehet, a grafika pedig nem állítható, mi több, hiába lehet feljebb tornászni a felbontást a konzolos 720p-nél, a motor így is, úgy is 1024x720-ban renderel, szóval a játék konkrétan ronda lesz (erre egy modder már talált megoldást, lásd a keretes anyagunkat). Ezen felül a játék minden létező gépen akadozik, és mivel itt elég egy rossz lépés a halálhoz, a képzeletetekre bízom a folytonos szaggatás eredményét. Mi több, a program (a Steam mellett is) a Games for Windows Live platformot használja, ami persze még mindig bugos, és sokszor egész egyszerűen nem enged beloggolni a rendszerbe. A From Software PC-seknek szánt „munkája" a szó szoros értelmében vállalhatatlan és élvezhetetlen: bár kaptunk új ellenfeleket, és a konzolos alapjátékhoz képest a tartalom kb. 10 óránvit növekedett (így olyan 50-60 óra egy „gyors végigjátszás"), a japán programozók visszaadhatják a mérnök diplomájukat és mehetnek krumplihéjat gyömöszölni a menza szeméttartályába. Amíg nem érkeznek patchek a játékhoz, addig óva intünk benneteket a Dark Soulstól, mert bár alapvetően egy remek hangulattal rendelkező, kiemelkedő alkotásról beszélünk, de a PC-s port annyira silány, hogy jelen formájában nagyon nehéz szórakoztató programként értékelni.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

2,6 GHz kétmagos CPU; 1 GB RAM; 512 MB VGA; 4 GB HDD

Megsemmisülten írom e sorokat, mert nagyon vártam a játékot, de úgy érzem, hogy leköptek, felpofoztak, majd ismét leköptek. A PC-s tábor ennél többet érdemel!

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Remek hangulat és igazi kihívás, amit a legedzettebb játékosok is megéreznek majd.

KONTRA

Vállalhatatlan minőségű PC-s átirat, ami egyszerűen ajánlhatatlan bárkinek is.

60%

A grafika művészi oldala pazar, a baj a PC-s változat technikai hátrányaival van: a konzolon elfogadható textúrák és animációk számítógépen kínosan elavultnak, csúnyának hatnak

AZ UTOLSÓ VILÁGBAJNOK?

FIFA 13

Tavaly azzal zártuk a FIFA 12 tesztünket, hogy a játék kiváló, de már érezni, hogy a mögötte lévő technikai támogatás kezdi megadni magát. Most nagyjából ugyanezt kell elmondanunk. A FIFA 13 ismét remek program lett, nagyon jó érzés játszani vele, ez azonban csupán finom előétel lehet a következő nagy dobásig.

[ÍRTA CHOCHO]

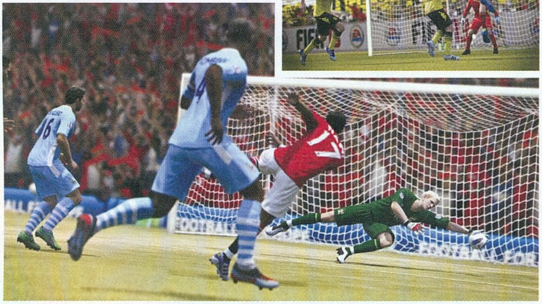
A FIFA-sorozat a 12-es rész óta nem a PES, hanem önmaga ellenfele, hisz gyakorlatilag a videojáték piac egyedüli profi futballszimulátoraként nincs más dolga, mint kicsivel többet nyújtani az előző évi résznél. Technikailag nagyon nem fejlődhet, mert amíg nincsenek új konzolok, addig a technikai lehetőségek erősen limitáltak, és mivel a foci, mint sport, már nagyon-nagyon régóta ugyanolyan, maximum apró finomításokra telik az EA Canada több száz fős gigacsapatától. Tavaly az egekbe dicsértük a FIFA 12-t, de elmondtuk azt is, hogy a 11-es rész vásárlóinak nincs sok értelme a boltba rohanni a premierkor. Nos, utáljuk ismételni magunkat, de idén sem tudunk jobb tanácsot adni: ha rajongtál a FIFA 12-ért, és valamiért hatalmas forradalomnak élted meg (tehát előtte nem, vagy csak réges-régen játszottál FIFA-t), akkor a FIFA 13 nem a te játékod. Még úgy sem, hogy az EA azért próbálkozott, s a játék persze idén is csaknem tökéletesre sikeredett.

A FIFA 13 remek játék, de lássuk be, a FIFA 12 is az volt – innen már nincsen hová fejlődni a jelenlegi hardvereken

KÖNNYŰ GÓL

Mielőtt rátérnénk az újdonságokra, gyorsan daráljuk el, hogy mi az, ami nem változott, és így legalább képet kaptok róla, miért írtuk fent, hogy a FIFA 12 rajongóinak ez a játék gyakorlatilag pénzkidobás. Mivel a tavalyi évben a végletekig csiszolt, Impact Engine-nek nevezett fizikai motort már nem igazán lehet javítani (legalábbis a most megvehető hardvereken biztos nem), ezért csak pár új animációt kapunk, na meg persze sok-sok ráközelítéses visszajátszást, hogy lássuk, itt bizony tényleg mellkason találta Zidane a pofátlan Materazzit. A grafika is majdnem ugyanolyan maradt, igaz, az arcokon sokat dolgozhattak a grafikusok, mert most már a legutolsó gyeptégla-rakó szakmunkás is emberszerű fizimiskát kapott.

Jó látni, ahogy a döbbenetesen sok poligonból felépített játékosok egymásnak esnek a pályán, futnak, ahogy a lábuk bírja, és hála a kiváló animációknak, olyan gólörömöt lejtenek, hogy abba még Balotelli is belepirul. Ennek ellenére az arcukat mintha betonból öntötték volna ki – az hagyján, hogy képtelenek a botoxmentesnek ható mosolyra, de a merev, bamba tekintet még



Az animációk idén is remekelnek, a Balotelli-féle „Hulk-gólöröm" is a szerepel a palettán

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts
FEJLESZTŐ
EA Canada
MŰFAJ
sportjáték
MULTI
2+5 fő; online

INFO

A FIFA 13-at még a megjelenése előtt volt szerencsénk letesztelni. A játék honosított tartalommal szeptember 18-án kerül boltokba, szinte minden létező platformon.

AZ ÖRÖK KÉRDÉS: „EGÉRREL ÉS BILLENTYŰZETTEL MILYEN?"

Noha a FIFA-sorozat már nagyon régóta kontrollerrel a legjobb, az EA most mindent megtett azért, hogy a FIFA 13 a PC alapvető perifériáival (tehát egérrel éa billentyűzettel) is élvezetes játékot produkáljon. Azt nem állítjuk, hogy ez maradéktalanul sikerült, de az ötlet végső soron dicséretes. Míg billentyűzettel tereljük a játékosokat, addig az egérrel szabadon kijelölhetjük, hogy kinek menjen a passz vagy, hogy kit fedjünk le éppen. Bár ez kicsit kusza élesben, az elképzelés minden eddigi megoldást felülmúl. Persze tény: ha valaki profimód akar játszani, akkor még mindig az Xbox 360-as kontroller a legjobb választás a fifázáshoz.

KONZOLOKON MÁR A KONTROLLER SEM MENŐ!

A FIFA 13 PC-s irányításáról egy kicsit arrébb található szövegdobozban regélünk nektek, konzolokon viszont már egész más trendek dívnak. Bizony, a Kinect és a Move korában nincs olyan valamire való játék, ami ne támogatná a két perifériát így vagy úgy. Ebbe a körbe tartozik a FIFA 13 is – de persze korántsem olyan minőségben, mint sokan gondolnák. Xbox 360-on a Kinectet csatlakoztatva gyakorlatilag mikrofonként üzemel a cucc, ami azt jelenti, hogy csapattársaink Be a Pro játékmódban az angolul bekiabált parancsokat hatják végre. Továbbá a taktikai beállításokon is változtathatunk élőszóval, ami megelőzi az állandó kilépegetést. Ami a PS3-at és a Move-ot illeti, a Sony fagyitölcsére a PC-s egérhez hasonlóan kijelölésre jó, azaz megválogathatjuk, hogy kinek passzoljunk, vagy hogy kin védekezzünk. Egyik sem egy világmegváltó funkció, szóval csak ezekért nem sok értelme van megvenni a mozgásérzékelős kütyüket.

● **A labdára ható fizika még jobb lett, de ezt maximum a sorozat legkeményebb rajongói veszik észre. A többieknek a fenti jelenet olyan, mint tavaly...**

az említett olasz csatárnak sem áll jól. Nincs mese, a FIFA 13 szép, de hasra esni nem fogunk tőle, és ez még csak az érem egyik oldala. Igaz ugyan, hogy az élsimítást sikerült feljebb tornászni (láttuk az Xbox 360-as verziót, és fogalmunk sincs, hogy csinálták, de a kép tényleg tű éles még egy Full HD tévén is), de ennek „hála" a háttérben csak gumibabaként rángatózó közönség is sokkal szembetűnőbb, egyszersmind nevetségesebb lett. Tudom-tudom, PC-s cikk, de akkor is ki kell mondanom: ha jövőre sem jönnek ki az új konzolok, és egyes részleteiben ugyanilyen rusnya lesz a FIFA 14, akkor inkább áttérek a gombfocira!

LÁBGÖRCS

A játékmenet alapjai tehát ugyanazok, mint a FIFA 12-ben... na meg a FIFA 11-ben. Mivel azonban az EA is rájött, hogy ennyi nem lesz elég a sikerhez, inkább azon a téren fejlesztették a játékot, amiben a konkurens Pro Evolution Soccer már régóta élen jár. A sok felesleges technikai bénázást több játékmód váltja fel, melyek egy része persze alapkövetelményként támasztja elénk az internetelérés még ma sem mindenütt áthatolható betonfalát.

Könnyű lenne most heherészni, mondván, hogy „ez már a XXI. század, a kishúgom mobiljából is szélessáv folyik", de más az, ha egy játék opcionálisan kínálja fel az online lehetőségeket, és más, ha már csak ezekre koncentrál. És itt bizony utóbbi eset áll fenn. A FIFA 13-at semmi értelme egyedül, állandó internetkapcsolat nélkül játszani, sőt, megkockáztatjuk, hogy az amúgy gazdag (erről később) karriermódot is nyugodtan el lehet felejteni, ha nem jár mellé egy kis netes picsipacsi. Ez elsősorban a tavaly bemutatkozott

EA Sports Football Club átalakításának köszönhető. A klubot eddig sem kerülhettük meg, most viszont a valódi futball összes eseménye beépül a játékba, ami azt jelenti, hogy a program online állapotban automatikusan letölti az eredményeket, az infókat, majd ezeket elérhetővé teszi az EASFC felületén, mely így már teljesen olyan, mint egy szabadon fejlesztett közösségi oldal.

Az igazi focihoz köthető meccsek mind újrajátszhatók, de az épp zajló mérkőzéshez is kapcsolódnak aktív, időszakos kihívások. Így aztán a játékosprofilnak nagyobb szerep jut, mint korábban, mi több, a FIFA 12-ben szerzett tapasztalati pontok áthozhatók a 13-ba, hogy veteránként komoly előnyökkel kezdjük az idényt. Ez egy remek funkció, ilyen már tavaly is kellett volna, igaz, ennek is van hátránya, mégpedig az, hogy az újoncok nem tudják majd beérni a többieket, és bár az oktatómód és a menedzseri segítség igyekszik ezen változtatni, a gyakorlatban nem úgy tűnik, hogy összejöhet a dolog. Érdekesség továbbá, hogy immár az ötosztályú FIFA Ultimate Team is közelebb került az EASFC-hoz. Az online

AMIK LEGJOBBAN TETSZETTEK

Pár újdonságra külön nem igazán, vagy csak említés szintjén tértünk ki a cikkben, holott érdemes kiemelni őket.

MEGÚJULT AZ ÁTIGAZOLÁS

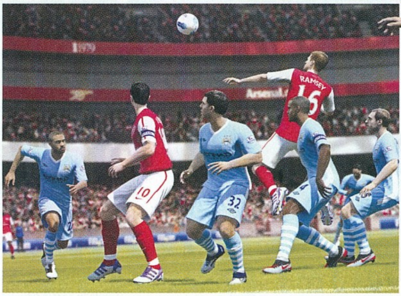
A párbeszédpanel frissítésének köszönhetően a játék megoszt pár információt a labdarúgók teljesítményéről, és ennek köszönhetően ad egy körülhatárolt összeget, amennyit kérhetünk egy-egy focistáért. Persze az ajánlatok visszautasíthatók, így egész sokáig el lehet szórakozni velük. Érdekesség, hogy játékosokat is cserélhetünk, igaz, egy az egyben csere nincs, mindig kell adnunk némi pénzt is az új srácok mellé.

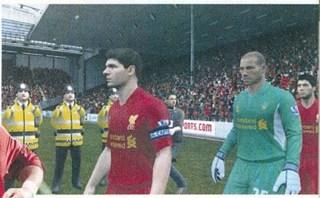
TAKTIKUS SZABADRÚGÁS

A szabadrúgás minden FIFA legfontosabb része, és most már nemcsak a pozícionált labdazsonglőr, de három másik játékos is belekotnyeleskedhet az akcióba. Mindegyikük képes beijesztő technikát alkalmazni, sőt, akár passzolhatunk is nekik, ezzel tovább kavarva a másik csapat feje körül. De vigyázat: a védekezés is változott, így nem árt kísérletezni, mert az átlátszó trükkökkel magunkat járatjuk le.

FRISS LICENCEK ÉS KONFÖDERÁCIÓS KUPA

A karriermódot több nemzetközi kupával is kibővítették. Az Európa-bajnokságon és a Világbajnokságon túl a Konföderációs kupa is elérhető, sőt, a játékhoz az EA 500-nál is több klub hivatalos adatait gyűjtötte be. Így aztán a FIFA 13 a világ legkiterjedtebb fociszimulátora. Egyetlen fájó pont van csupán: a Bajnokok Ligája még mindig nem szerepel a felhozatalban – erre sajnos még sokáig várnunk kell.





felületen exkluzív extrákat szerezhetünk, mondjuk olcsóbban igazolhatunk le tehetséges játékosokat, vagy akár egynél több csapatot is irányíthatunk. Visszatértek a tapasztalati pontok alapján versengő rajongói klubok is, és most már a hét legjobb csapatát is kihívhatod, ha különleges játékra és speckó jutalmakra vágysz. Csak egy a gond: mindennek szólóban az égvilágon semmi értelme. Ezért jelent meg a...

DÖNTŐ MECCS

... kihívások menüpont, mely igyekszik ellensúlyozni a többjátékos-mód burjánzását, de persze csak finoman, nehogy túlzásba essünk. A FIFA 13-ban külön játékmódot szenteltek az olyan profi trükköknek, mint a labda csavarása, a célzás, vagy épp a minden tizenegyes rúgásnál sors... akarom mondani, góldöntő a térérzékelés. Annyi a dolgunk, hogy kiválasztunk egy kihívást, mondjuk, hogy egy felállított fal mögötti kapura akasztott céltáblát kell telibe trafálni, lehetőleg minél gyorsabban, és igyekszünk sikeresen teljesíteni a kitűzött célt. Minden kihívásra egy rövid időkeret van csupán, sőt, a próbálkozások száma is limitált. Ráadásul az, hogy sikerrel járunk, még semmit sem jelent: egynél ugyanis mindig több céltábla van, amelyek eltalálásáért plusz pontokat ad a játék, és ezeket megsokszorozza a gyorsaság és a pontosság. Olyan ez, mint az autós játékok jogosítványszerző körútja. Nem kötelező, de jó érzés villogni az eredményekkel a haverok előtt (ja igen, ez is látszik a profilunkon), és mivel találhatunk bronz, ezüst, illetve arany fokozatot is, így mindig van hová fejlődni. Furcsamód a FIFA 13 ezen része addiktívabb, mint az egész karriermód, holott azon is javítgattak – igaz, az eredmény nem lett kifogástalan.

A visszajátszások elmentése és megosztása remek dolog, Wilson is nagy becsben őrzi a Chocho elleni győztes mérkőzéseinek felvételeit

„JÁTÉKOS LESZEL VAGY MENEDZSER, HOMOKOT PERELŐ UTÁSZ!"

A karriermód a FIFA-sorozat Achilles-ina: gyakorlatilag a játék gerince kéne, hogy legyen, mégsem kapja meg azt a kezelést, amit érdemel. Azaz, hogy nem kapTA meg, eddig, mert az EA erre is ráfeküdt, de persze csakis az online lehetőségek kibővítése után. Először is, immár nem lehetünk játékos-menedzserek, ami elsőre kiábrándító, jobban meggondolva viszont inkább pozitívum. Az előző részekben is ez a mód volt a legnagyobb szívás, mert kiegyensúlyozatlan és lassú lett, arról már nem is beszélve, hogy pár buta opción túl nem sok mindent csinálhattunk benne – az időhúzáson túl nem sok értelme volt elindítani. Ellenben a menedzser- és játékosmódokat nem tudtak miatta kibontakozni, így tulajdonképpen örülhetünk, hogy a játékos-menedzser opció a lomtárban végezte. Ami a játékosmódot illeti, sokat nem változott, igaz, az EA programozói rájöttek, hogy nevetséges dolog egy kezdő labdarúgóval Messit kiütni a ringből, ergo a FIFA 13-ban sokkal tovább tart igazi profivá érnünk. Ráadásul a menedzserünk sem tömi tele a zsebünket babra: egy rakás feltételnek meg kell felelnünk az évad végére, különben egy életen át a kispadon ücsöröghetünk. Menedzserként sem unatkozunk majd, az átalakított, könnyen használható felületnek hála azok is elboldogulnak, akik eddig ódzkodtak ettől a módtól. Ráadásul nem akadály többé, ha nem tudjuk, melyik focista mennyit ér a piacon. A Chief Executive tanácsaira támaszkodva majdnem mindig sikerrel járunk, és hát kell

Meg kell hagyni, hogy a fejlesztők figyeltek az apróságokra, és akik szeretik a sorozatot, most is meg lesznek elégedve

OFFENZÍVA!

A tavalyi FIFA legnagyobb újításainak egyike a defenzív játékstílust diktáló AI volt. Bár ez a FIFA 13-ban is megmaradt, a fejlesztők, hogy kiegyensúlyozzák a folyton védekező programot, erősítettek kicsit a támadást vezérlő rutinon. Az eredmény egy sokszor szemét módon csaló mesterséges intelligencia lett, amihez képest a SkyNet szelíd kiscicának tűnik. Reméljük, ezt még finomhangolják pár javítással, mert még a legnagyobb rajongóknak is izzadni fog a tenyere barátságos mérkőzések alatt...

Az évek óta hiába fáradó kultistáknak mégis sikerült megidézniük Cthulhut... ja, nem, csak egy gól

A játékosmodellek ugyan nagyon aprólékosan ki vannak dolgozva, de csak így, háttal állva élethűek

is a támogatás, lévén a szimulált meccsek lehetőségei is bővültek a tizenegyesekkel. A menedzserség átalakításának hátránya, hogy ez a mód most könnyebb, mint eddig bármikor, tovább erősítve bennünk az érzést, hogy az EA-nek nem véletlenül van külön focimenedzser-sorozata... Jelentős újdonság viszont, hogy ha sikeresek vagyunk, akár szövetségi kapitánnyá is válhatunk. Bizony, az EA sokak álmát váltotta valóra e meglehetősen felelősségteljes poszt implementálásával, és mivel a játékban eztán is állandó szereplő a tavaly bemutatkozott sajtó, nem lesz könnyű dolgunk, ha el szeretnénk kápráztatni az örökké elégedetlen újságírókat. Egy szó, mint száz, a karriermód gazdagabb, teljesebb lett, de sajnos még mindig eltörpül a közösségi lehetőségek tárháza mellett. Mindenesetre az új irányvonal dicséretes, a nextgenre szabott új rész esetében is erre tessék tovább menni!

ÖNGÓL VAGY MEG NEM ÉRTETT PASSZTECHNIKA?

A FIFA 13 összességében nagyon jó játék, még most, ennyi évnyi virtuális gyepritkítás után is órákra előtte felejtjük magunkat. Ugyanakkor a fenti fejlesztések mellé járó reklámduma valahogy nem hatja meg az embert: értjük mi, hogy most már a mellkasról is a fizikának megfelelően pattan lábra a bőr, de ennek semmi, ismétlem, semmi kihatása nincs a játékmenetre. Az sem javít semmit a FIFA 13-on, hogy az AI még az eddiginél is agresszívabb, ezt pedig kicsit sem ellensúlyozza, hogy most már fellökhetjük az ellenfél csapattagját egy bevállalt sárga ellenében. Jópofa adalékok ezek, és hálásak is vagyunk értük. De egyik sem több annál, mint ami, és csak erre kihegyezni egy folytatást egész egyszerűen felelőtlenség.

Az internetes megoldások jól állnak a játéknak, és a karriermód frissítései sem rosszak (kivéve a könnyített menedzserséget, bár ez ízlés dolga), ám jövőre ennél sokkal-sokkal többet szeretnénk látni, mert a 90%-os értékeléseket nem Messi és Dzsudzsák széles mosolyáért adjuk, és a profi FIFA-sok sem az apróságok miatt ruháznak be a játékra minden évben. Magyarán, ha megvetted a FIFA 12-t, maximum akkor érdemes beszerezned a 13-at, ha a haverok is nekiesnek az online ligának. Viszont ha a 12-t kihagytad, ez a rész bőven megéri a teljes árát, mert minden (szubjektívnek tekinthető) negatívum és korlátozás ellenére is roppantmód tartalmas programról van szó.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

1,6 GHz-es kétmagos CPU, 512 MB DX9-es VGA, 1 GB RAM, 6,5 GB HDD

Újabb év, újabb pazar FIFA-játék. Belekötni nem nagyon lehet, de ettől függetlenül tény, hogy jövőre ennél már többre lesz szükség a sikerhez.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Átszabott karriermód, szövetségi kapitányság és persze sok-sok online lehetőség...

KONTRA

... melyek miatt a szóló rész háttérbe szorul, és komoly technikai fejlődés sem érhető tetten.

90%

CYBERTRON VISSZAVÁR!

TRANSFORMERS FALL OF CYBERTRON

[ÍRTA BATE] **Két éve már, hogy a High Moon Studiosnak köszönhetően végre kaptunk egy ízig-vérig akciójátékot az alakváltó robotok főszereplésével, idén nyáron pedig megérkezett a folytatás, és a cikkünkből kiderül, hogy a Fall of Cybertron megfelel-e a felfokozott várakozásoknak.**

A 2010-es War for Cybertron igazi meglepetés volt, hiszen a Michael Bay-féle filmek adaptációi után a Transformers név nem csengett túl jól a videojátékok világában. Aztán jött a High Moon Studios, és egy csapásra bebizonyították, hogy igenis lehet minőségi és élvezetes játékot készíteni az alakváltó robotok főszereplésével. A kritikusok és a játékosok egyaránt dicsérték a programot, így nem okozott nagy meglepetést, mikor a fejlesztőcsapat és az Activision kiadó bejelentette a folytatást, Transformers: Fall of Cybertron címmel. Lévén az első rész tényleg egy kiváló akciójáték volt, az elvárások a magasba szöktek, most pedig kiderül, hogy a High Moon képes volt-e megugrani a nekik állított képzeletbeli lécet.

3. rész?

Ha a játék sikeres lesz (és miért ne lenne), akkor szinte biztosra vehető, hogy kapunk egy harmadik részt is. Ez főleg azért lenne jó dolog, mert a High Moon Studios eleve nyitott befejezéssel zárta le a második epizódot, rengeteg utalást hagyva a játékban azzal kapcsolatban, hogy hol is játszódna a folytatás. Valószínűleg nem lövünk le nagy meglepetést, ha eláruljuk: a Földön!

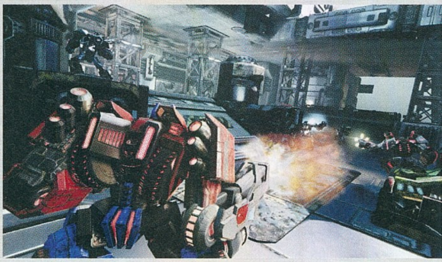
CSATA A ROMOK FELETT

A Fall of Cybertron olyannyira folytatás, hogy alig pár órával az első rész után veszi fel a fonalat. Az alakváltók eonok óta tartó háborúja teljesen kiszipolyozta a robotoknak életet adó bolygót, Cybertront, így a még életben maradottaknak menekülniük kell. Persze ez sem megy egyszerűen, hiszen miközben az Autobotok a Bárkát (Ark) igyekeznek felkészíteni az evakuálásra, Megatron még mindig nem tett le azon tervéről, hogy végleg elpusztítsa az ellenfeleit. A harc tehát tovább folytatódik, ám az előző résszel ellentétben most nem kapunk külön Autobot és Álca kampányt, hanem egyetlen nagy ívű történetet játszhatunk végig, aminek a tizenhárom fejezete során lehetőségünk lesz irányítani mindkét oldalt, sőt, az utolsó összecsapás úgy lett megkomponálva, hogy egyetlen pályán belül felváltva kell majd irányítani a két frakció csapattagjait.

A KEVESEBB TÖBB?

Játékmenet szempontjából a Fall of Cybertron mit sem változott az elődjéhez képest. Még mindig egy TPS (tehát külső nézetes) akciójátékról van szó, amiben a jobbára lineáris pályákon kell átterelgetni a robotjainkat, miközben mindenkit felaprítunk, aki szembe jön – mindezt tehetjük az elsődleges vagy a másodlagos fegyverünkkel, van pusztakezes támadás, és persze jármű formában is oszthatjuk az áldást. A rendszer persze nem maradt teljesen érintetlen, hiszen már nyomát sem találjuk a kooperatív módnak a single kampányban, illetve a pályák elejéről is eltűnt a választható robotok opciója. Aki játszott a War of Cybertronnal, az tudja, hogy a korábbi részben minden szakasz elején lehetőségünk volt kiválasztani, hogy a felkínált három (eltérő kasztú) alakváltó közül kivel kívánunk nekivágni az előttünk álló pályának.

Erre már nincs mód, a játék minden esetben egy meghatározott karakter irányítását bízza ránk, ám ez a kooperatív mód hiányával ellentétben nem akkora baj, hiszen ennek a váltásnak köszönhetően a pályák jóval egyedibb képet festenek, és nemcsak a külcsín, de a játékmenet terén is. Ez utóbbi főleg annak köszönhető, hogy a fejezetenként ránk váró alakváltók alapvetően különböznek egymástól: Megatron és Optimus komoly tűzerővel rendelkeznek, de lomhák, Cliffjumper felderítő, így gyors és még álcázni is tudja magát, akárcsak Starscream, aki emellé még repülni is képes. A tizenhárom fejezet során összesen kilenc különböző robot fordul meg a „kezeink alatt", mindannyian egyedi tulajdonságokkal rendelkeznek, a terep pedig az ő adottságaikhoz lett kialakítva, így tényleg nem lehet panasz a változatosságra – már csak azért sem, mert a single player rész mindössze 6-7 óra alatt végigjátszható.



Az alakváltás az esetek többségében a játékosra van bízva, de lesznek „kötelezően" járműves részek is

Starscream természetesen ezúttal is beleköp Megatron levesébe. Nem is egyszer...

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
High Moon Studios

MŰFAJ
TPS

MULTI
kooperatív és kompetitív multiplayer

INFO

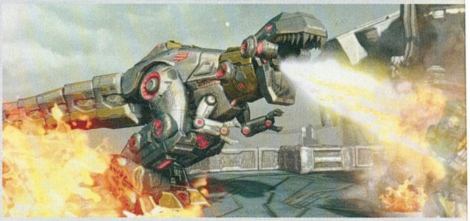
A Transformers: Fall of Cybertron 2012. augusztus 24. óta kapható Európában digitális és dobozos formában. A Steamen 50 eurót kell kicsengetni a programért, míg a dobozos verzió 8990 forintba kerül a boltokban – ráadásul ez is Steames aktiválót igényel.

A SZÜKSÉGES PLUSZ

Mindez nem tűnik túl soknak, viszont cserébe egy olyan feszes, és monumentális pillanatokkal megtűzdelt kampányt kapunk, amiben még értékelhető történet is van. Azt persze nem szabad elfelejteni, hogy ez egy Transformers játék, tehát nem ide kerül majd a legjobb játékforgatókönyv díja, de ettől függetlenül jó látni, hogy az univerzum megerőszakolása nélkül került be a történetbe Shockwave (avagy Sokkoló) és a teljes Dinobot bagázs is, arról nem is beszélve,

ÚJRAÉLEDT AZ EREDETI TRANSFORMERS KÉPREGÉNYSOROZAT

Az idei nyár nemcsak azért fontos a Transformers rajongóknak, mert megjelent a Fall of Cybertron, hanem azért is, mert több mint húszévnyi szünet után ismét folytatódik az eredetileg a Marvel Comics által 1984 és 1990 között kiadott Transformers képregénysorozat – ez volt az a történetszál, ami Magyarországon is megjelent a kilencvenes években. A sorozat valóban folytatás, ugyanis még a számozást is megtartotta, tehát a nyár közepén megjelent legújabb rész a #81-es sorszámot viseli, és onnan folytatja a történetet, ahol annak idején abbamaradt (az Álcák és az Autobotok közösen legyőzték Unicornt, de a béke persze nem volt tartós). A különbség csupán annyi, hogy a folytatást már nem a Marvel jelenteti meg, hanem a Transformers képregénykiadás jogait 2006-ban megszerző IDW comics.



Grimlock a játék legjobb karaktere, nem csoda, hogy csak a játék végén kapjuk meg az irányítását

hogy a High Moon Studios szakembereinek sikerült úgy megírniuk a ránk váró történetet, hogy az nagyjából passzoljon a klasszikus Transformers Generation One-hoz. Bár ez utóbbi tényező csak a legnagyobb rajongóknak fog számítani, de még így is olyan gesztus, amit kár lenne szó nélkül hagyni.

Azt persze mindannyian tudjuk, hogy egy akciójáték esetében a történet csak másodlagos, de itt az elsődleges tényezőkkel sincs baj. A játék könnyen kezelhető és pergős, ráadásul tényleg non-stop akciót kapunk: nyomulni kell előre, fegyvert váltogatva lőni az ellenfeleket, néha repülni, néha száguldani, és nem vagyunk híján a lélegzetelállító jeleneteknek sem: Optimus az Álcák ellen küldi a toronymagas Metroplexet, a több robotból összeálló Bruticust irányítva kell eltaposnunk az Autobotokat, és akkor a játék legdurvább karakteréről, Grimlockról (a hazai képregényekben Mogorva) még nem is beszéltünk. Ő a Dinobotok vezére, hihetetlenül erős alakváltó, aki egy hatalmas pallossal és pajzzsal irtja az Álcákat, a speciális tulajdonsága pedig az, hogy (kellő számú ellenfél elpusztítása után) képes átalakulni egy robot Tyrannosaurus-szá, és ebben a formában nem csak tüzet okád, de külön kivégző mozdulata is van, és alapból hihetetlen pusztítást képes véghezvinni az ellenfél soraiban. Ugyan nem szerepel sokat (csak a játék végén lesz lehetőségünk irányítani), de Grimlock így is a játék legemlékezetesebb szereplője, már csak miatta is érdemes belevágni a Fall of Cybertronba.

OLAJOZATLAN RÉSZLETEK

Az új Transformers határozottan jó játék, azonban nem mellőzi a gyengébb megoldásokat sem, ráadásul a hibákban az a legfájóbb, hogy szinte az összes a korábbi részből került át az új epizódba. Habár az irányítás alapvetően egyszerű, a járműves formában történő navigálás még mindig hagy kívánnivalót maga után, főleg a repülni képes karakterek esetében – és nemcsak a billentyűzet/egér kombó esetében, de még kontrollerrel is. Nem technikai hiba, de azért elszomorító, hogy hasonlóan a War for Cybertron testvérjaihoz, a Fall of Cybertronban sincs túl nagy jelentősége a különböző fejlesztéseknek. Hiába tuningolhatjuk mindkét fegyverünket, hiába vehetünk magunknak mindenféle extrákat, ha a játék, akkor is végigjátszható, ha egyáltalán nem foglalkozunk a pályaszerte megtalálható fejlesztési terminálokkal – ennek a résznek sokkal hangsúlyosabbnak kellett volna lennie, mert jelen formájában ez a rendszer inkább csak érdekesség, mintsem valóban hasznos játékelem.

Ismét egy kiváló Transformerses akciójátékot kaptunk, az összképet csak a PC-s verzió multiplayer szekciója rontja le.

Ugyan beállítási lehetőségekkel alig találkozunk, ennek ellenére a Mercenary Technology által fémjelzett PC-s port egész tűrhető, legalábbis addig, míg az irányításról, vagy a konzolosnál jóval szebb és részletesebb grafikáról van szó. Ha viszont a multiplayer felől közelítünk a portoláshoz, akkor bizony jár a fekete pont, méghozzá egy jó kövér, ugyanis az elődjéhez hasonlóan a Fall of Cybertron is egy masszív multival lett felvértezve, ahol egyaránt megtalálható a kooperatív horda mód (Escalation néven), ahol 15 hullámnyi ellenfelet kell feltartani, illetve a klasszikus kompetitív rész, számos játékmóddal, korrekt jutalmazási és fejlődési rendszerrel, továbbá olyan karaktergenerálási és „cicomázási lehetőségekkel", amit még a Sims is megirigyelhetne. A baj csak az, hogy ez PC-n nem nagyon akar működni. A játék sokszor nem csatlakozik, óriási a lag, ráadásul a rendszer szó nélkül képes kivágni a játékosokat az egyes meccsekből. A fejlesztők ígérete szerint a javítás már úton van, tehát idővel mindenki belevetheti majd magát a multi meglehetősen hosszú távú örömeibe, de ettől függetlenül ezt a súlyos hibát nem hagyhattuk figyelmen kívül a végső értékelés kialakításakor. A 75% tehát főleg a multiplayer nyűgjeinek köszönhető, viszont ha csak a single részt nézzük, akkor bőven 80% felett van a program, éppen ezért azt javasoljuk, hogyha szereted a robotokat és a féktelen akciót, akkor adj egy esélyt a Fall of Cybertronnak!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2.6 GHz vagy AMD Phenom X3 8750 CPU, 2 GB RAM, GeForce 8800 GT széria 512 MB RAM-mal vagy ATI Radeon HD 4850 512 MB RAM-mal, 9 HB HDD

Korrekt folytatás, ami azt adja, amire vágyunk: akciót és hatalmas alakváltó robotokat.

GRAFIKA: **89%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

PRO

Pörgős játékmenet, epikus pillanatok, jó kis sztori és GRIMLOCK!

KONTRA

Eltűnt a co-op a single-ből, a fejlesztési rendszer súlytalan, megjelenéskor alig akart működni a multi.

75%

MEGÉRKEZETT AZ MMO-K ÚJ GENERÁCIÓJA?

GUILD WARS 2

Régóta figyelemmel kísérjük az ArenaNet készülő MMORPG játékát, hiszen az előzetes információk alapján nagyon úgy tűnt, hogy ez lesz az a program, ami képes lesz változásokat hozni a WoW által uralt piacon. A bétateszt után biztosak voltunk benne, hogy minden adott lesz a sikerhez, most pedig befutott a végleges termék, cikkünkből pedig kiderül, hogy megérkezett-e vele a forradalom.

[ÍRTA **CHRIS**]

Régi MMO-játékosként abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy végignézhettem, hogy válnak az MMO-k egyszerű grindelős, farmolós játékokból azokká a hatalmas alkotásokká, amik jelenleg a piacon vannak. Jómagam az Ultima Online-nal kezdtem, aztán szépen jöttek sorban az Everquestek és Star Warsok, visszatekintve pedig tényleg döbbenetesnek tűnik az a fejlődés, ami végbement az online szerepjátékok terén. Most pedig itt a Guild Wars 2, ami ismét telis-tele van újító és hihetetlen jó ötletekkel, melyek láttán nem győztem az államat a földről felkaparni. Viszont az, hogy mindez elég lesz-e a sikerhez, sajnos már nem olyan biztos.

MÉG HOGY NINCS ÚJ A NAP ALATT!

Na de mitől is olyan különleges a Guild Wars 2? Cikkünkben most megpróbáljuk kiemelni a leghangsúlyosabb részeit, melyek leginkább magával ragadhatják a játékosokat. Kezdjük is rögtön azzal, hogy egy havidíj, tehát előfizetési rendszer nélküli MMO-ról van szó. Nincsenek titkos, kötelező belső vásárlások, a játékért tényleg csak egyszer kell fizetni, mikor megvesszük. Aztán ott a látvány, ami azonnal beszippantja a játékost! A Guild Wars 2 helyszínéül szolgáló Tyria világa valami egészen elképesztően szemkápráztatóra sikeredett, mindemellett hihetetlenül változatos és hatalmas területet tár elénk, amit egész egyszerűen öröm bejárni. Amint túl vagyunk a szokásos faj és kasztválasztáson (5 faj és 8 kaszt közül választhatunk, bár itt a kasztokat a játék szakmáknak nevezi), fajunk fővárosának közelébe kerülünk, ahol azonnal bedobják a játékost a mélyvízbe. Megismerkedünk a harcrendszer alapjaival, megkapjuk az első küldetésünket, aztán nekivághatunk az első nagyobb ellenfél tűzifává aprításának. Eleinte minden a szokásos mederben halad, úgy, ahogyan azt egy MMO-ban már megszokhattuk. Aztán kikerülünk a világba, s rájövünk, hogy itt bizony valami egészen különleges dolog zajlik körülöttünk.

ADATOK

KIADÓ **NCsoft**
FEJLESZTŐ **ArenaNet**
MŰFAJ **MMORPG**
MULTI **van**

INFO

A Guild Wars 2 2012. augusztus 28-án jelent meg Európában. A játék több változatban is kapható, az alap dobozos verzió 14 990 forintba kerül, de a játék természetesen megvásárolható digitális formában is. A program különlegessége, hogy a legtöbb MMO-val ellentétben az alapcsomag megvásárlását követően nem kell havidíjat fizetni!

VÁLTOZÓ KORBAN

A Guild Wars 2-t az egész világot behálózó küldetésrendszere és a folyamatosan megújuló, változó eseménysorozatai teszik igazán egyedivé és kiemelkedővé. De miről is van szó, tulajdonképpen? A játékban nem egyszerű feladatokat – más játékokban úgy nevezik, hogy küldetéseket – bíznak a játékosra, hanem események részeseivé válunk. Nincs „menj oda, ölj meg tizenhárom banditát, aztán gyere vissza" típusú rendszer, itt valami egészen sajátos és különleges szisztémával van dolgunk. A térképen kis szív alakú ikonok jelzik számunkra, hogy hol van szükség a segítségünkre, ahova, ha odabaktatunk, többféleképpen segíthetünk a rászorulóknak. Egy farm környékén megitathatjuk az állatokat, kitakaríthatjuk a veteményesből a kártevőket, vagy akár megakadályozhatjuk a helyi tolvajbandát abban, hogy széthordják a szerszámokat. Segíthetünk a rákhalászoknak kiüríteni a ketreceiket, vagy a mulattságra készülő városiaknak letakarítani a graffitiket a falakról, valamint megtisztíthatjuk az utcát a rágcsálóktól és a méhektől. Zónánként nagyjából tucatnyi ilyen gócpontot találunk, melyeken a lehető legváltozatosabb feladatokat kell teljesítenünk annak érdekében, hogy fejlődjünk, továbbá pénzt és karmát szerezzünk karakterünknek. Na és persze azért, hogy igazi hősként viselkedjünk, és segítsünk a rászorulókon.

A dolog különlegessége az, hogy ezek a küldetések nem a megszokott módon zajlanak, hanem – bár elsőre csak marketing dumának tűnt – tényleg egy élő-, lélegző

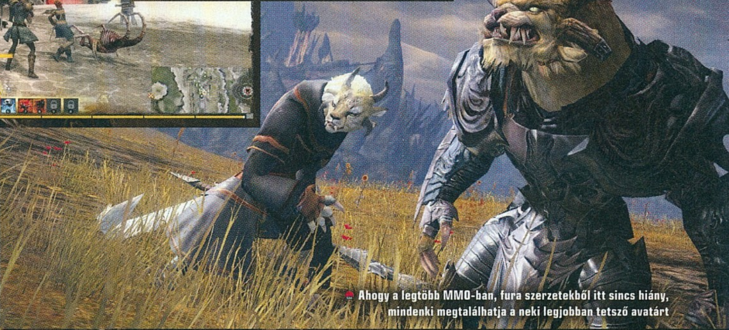
Fizess elő!

Ha a cikkünk alapján megtetszett a Guild Wars 2, és szívesen kipróbálnád a programot, akkor van egy visszautasíthatatlan ajánlatunk. Fizess elő a PC Gurura, és az előfizetésed mellé megkapod bónuszba a játékot. Ha felkeltette az érdeklődésedet ez az ajánlat, akkor nézz utána a részleteknek a www.pcguru.hu/webshop címen!

AZ ELSŐ 80-AS KARAKTER

Hihetetlen, de hivatalosan még meg sem jelent a játék, tehát még csak az előrendelőknek biztosított headstart tartott, amikor felröppent a hír, hogy már meg is van az első 80-as szintű karakter a játékban. Ilyen gyorsan ilyen magas szintet elérni persze nem könnyű dolog. Ehhez általában vagy csalni, vagy valami trükkhöz kell folyamodni, így hát sokan kétkedve fogadták az információt, s azzal számoltak, hogy hamarosan kibannolják az illetőt. De nem így lett. A játékos neve Surfeuze, aki egy francia guild tagja. És hogyan sikerült neki elérni ilyen rövid idő alatt a maximális szintet? Tárgykészítéssel. Ugyanis a GW2-ben tapasztalati pontot kapunk a craftolásért is, amihez Surfeuze számára az egész guild szállította az alapanyagokat. Neki nem is volt más dolga, mint állni a városban és szőni, csiszolni, olvasztani.

A Guild Wars 2-ben az sem ritka, hogy egy komplett ostromba kell besegítened. Jó móka!



Ahogy a legtöbb MMO-ban, fura szerzetekből itt sincs hiány, mindenki megtalálhatja a neki legjobban tetsző avatárt

világot kapunk, amelyhez eddig még csak hasonlót sem láthattunk. Hadd mondjak egy példát: megyek az úton, egyszer csak egy NPC odajön hozzám, hogy menjek már el a közeli faluba, mert a farmerek már nem tudnak mit csinálni a tolvajokkal, akik széthordják a mezőgazdasági gépeikbe szükséges alkatrészeket. Odamegyek, látom, hogy a falusiak hogyan próbálják feltartóztatni a banditákat, ezért hős vitézként gyorsan közbelépek és segítek nekik. Ez az esemény most feltűnik a térképen a többi játékos számára is, ezért páran csatlakoznak hozzám, hogy ők is segítsenek. Nem gond, hiszen itt nem lehet lenyúlni egymás elől az XP-t vagy a lootot, minél többen vagyunk, annál grandiózusabb az esemény, mindenki megkapja a neki járó tapasztalati pontot és tárgyakat. 4-5 perc után a tolvajok feladják a küzdelmet, de a küldetés újabb lépcsőfokra lép, most jöhet az ellentámadás. A falusiak fognak egy bombát, s elindulunk beomlasztani a barlangot, ahonnan a patkányszerű lények özönlenek. Minél több játékos jön a helyszínre, annál több az ellenfél, de szerencsére ez nem jelent problémát nekünk, simán haladunk előre az újabb célunk felé. Elérjük a megfelelő helyszínt, felrobbantjuk a mennyezetet tartó támasztékot, aztán rohanás kifelé, mert a barlang beomlott. A játékosok egyik fele jutott csak ki, a másik fele bent ragadt, nekik keresniük kell egy új kijáratot, ha folytatni akarják a kalandozást.

A Guild Wars 2 üde színfolt az MMORPG-k egyre terebélyesebb palettáján, és nem csak azért, mert nincs havidíja...

És ez csupán egyetlen apró, jelentéktelen eseménysorozat a játékból, hasonló történetek százai várják a játékost.

A körülöttünk lévő világ tényleg dinamikusan változik, melyekben a játékosok alakíthatják a történetet. Hidak szakadhatnak le, átjárók omolhatnak be, az ellenséges seregek foglalhatnak el egyes területeket, ahova aztán nem tudunk teleportálni... Rengeteg apró-cseprő ügytől kezdve egészen a nagyobb eseményekig, háborúkig, kismillió eseményben vehetünk részt, melyek kimenetele mindig kihatással lesz a területen zajló történésekre. Döbbenetes, ugye? És akkor még meg sem említettük, hogy amennyiben visszatérünk egy alacsonyabb szintű területre, karakterünk képességei, életereje leskálázódnak a közelben lévő szörnyek szintjére. Tehát ha úgy döntünk, hogy emberként inkább a Charr kezdőterületén szeretnénk kalandozni, bármikor megtehetjük azt, hogy odamegyünk, s teljesíthetjük az ott található küldetéseket is anélkül, hogy a játékélményen csorba esne.

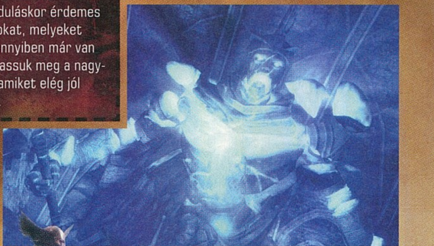
A RENDSZER

A Guild Wars 2 igyekezett harc és fejlődési rendszer terén is újat alkotni, ami bár nem lett olyan tökéletes, mint az előbb említett dinamikus küldetésrendszer, nem igazán volt rá panaszunk. A játékosok itt is a szokásos módon, tehát tapasztalati pontok gyűjtögetésével léphetnek szintet, melyek során új képességpontokat kapnak, amelyekből aztán szépen lassan kibonthatják maguknak azokat a tulajdonságokat, melyeket használni szeretnének. Egy játékos egyszerre 10 képességet használhat, ami a World of Warcrafthoz képest igazi felüdülést jelent, hiszen ott legalább kéttucatnyi különféle skillt kell felpasszírozni egyszerre a kezelőfelületre, legalábbis egyes karakterek esetében.

A Guild Wars 2 szervereire is beférkőzött a legújabb divat: öltözz te is rózsaszínbe!

RÖVIDEN A CRAFTOLÁSRÓL

A GW2-ben a tárgykészítés is hasonlóan különleges, mint mondjuk a küldetés- vagy a személyre szabott történet-rendszer. A játékban 8 szakma közül vehetünk fel egyszerre kettőt, melyek a következők: armorsmith, artificer, chef, huntsman, jeweler, leatherworker, tailor és weaponsmith. A szakmák használatának egyik nagy előnye, hogy segítségükkel nemcsak erősebb felszereléseket, értékes gyógyitalokat és kajákat készíthetünk magunknak, hanem XP-t is elég szépen adnak. A szakmák használatához természetesen alapanyagokra lesz szükségünk, melyeket háromféle helyről gyűjthetünk be: fákról, bokrokból és érclelőhelyekből. Bárki bármelyik helyről gyűjthet anyagokat, ráadásul minden anyag, amit látunk a térképen, csak a mienk lesz, ezért már az induláskor érdemes beszereznünk az ehhez szükséges szerszámokat, melyeket 100-as csomagban vásárolhatunk meg. Amennyiben már van elegendő alapanyagunk a craftoláshoz, látogassuk meg a nagyvárosokban található crafting-állomásokat, amiket elég jól látható ikonokkal jelöl számunkra a program.



A gyorsbillentyű-sáv első 5 foglalatába azok a képességek kerülnek, amelyeket a kezünkben található fegyver biztosít a számunkra. Ezek mindig attól függően változnak, hogy a bal- és jobb kezünkben milyen fegyverek, tárgyak vannak. Minél többet használjuk ezeket a fegyvereket, úgy nyithatunk ki egyre erősebb, új támadási képességeket. A második öt foglalatba az úgynevezett slot-skillek kerülnek, melyeket már a képességpontokból lehet megtanulni. Képességpontot szintlépésenként egyet kapunk, de minden egyes területen találunk 5-6 könnyebb-nehezebb kihívást is, melyek teljesítéséért egy újabb képességpontot zsebelhetünk be.

A játék újabb említésre érdemes különlegessége az, hogy a legtöbb MMO-val ellentétben itt nincsenek előre meghatározott feladatkörök, tehát nincsenek gyógyítók, tankok vagy sebzésosztók, mindenki folyamatosan a saját bőréért felelős, amihez a saját gyógyító képességeinket, valamint a kitérés opciót használhatjuk – igaz, ez utóbbi energiába kerül, így nem bukfencezhetünk végig egy harcjelenetet.

SZEMÉLYESEN, CSAK NEKED

Ahhoz, hogy a játékosok ne csak céltalanul bolyongjanak Tyria zajos világában, a készítők személyre szabott történetről is gondoskodtak számukra, amely szépen lassan végigvezeti őket a világ egyes területein. Számunkra a történetmesélés szempontjából még mindig az ősszel free-to-play modellre átváltó SWToR című játék számít etalonnak, amelyben karakterkaszttól, beállítottságtól függően alakult mindenkinek a története, de azt kell mondanunk, hogy a Guild Wars 2 rendszere majdnem olyan jóra sikeredett, mint amilyet a Bioware termékében találtunk.

Hősünk történetének kialakulását már a karaktergenerálás perceiben befolyásolhatjuk, ahol különféle kérdésekre válaszolva alakíthatjuk személyiségünket, háttértörténetünket. Bár az első pár szint megtétele során mindenki egy hasonló sztorit ismerhet meg, viszonylag kapunk személyre szabott küldetéseket is, sőt, az egyes fejezetekben komoly döntéseket hozhatunk, melyek még mélyebbé teszik az amúgy is szerteágazó sztorit. Ennek köszönhetően szinte alig akad két egyforma történet, mert minden egyes karakternek egyedi feladatokat kell megoldania, így majdhogynem végtelen mennyiségű történet található a játékban. Sajnos a történetmeséléssel azért akad egy apró gond, méghozzá a megvalósítás, amely elég keletiesre, egyszerűre sikeredett. Egy félig-meddig statikus háttér előtt kell unalmas, lassú, gyakran bugyuta beszélgetéseket végighallgatni, melyek bár szerencsére átléptethetők, minőségben meg sem közelítik a Star Wars MMO-ban látottakat.

Ezt a képet is csak az látja át rögtön, aki életében már játszott legalább egy MMO-val

KARD KI KARD!

A Guild Wars első részének egyik legnagyobb erősségét a PvP, azaz a játékos-játékos elleni rendszer jelentette. Nincs ez másképp a folytatásban sem, hiszen

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KÖZLEKEDJ OKOSAN

Tyria világát leggyorsabban a teleportációs kövek segítségével járhatjuk be, legalábbis abban az esetben, ha már legalább egyszer meglátogattuk azokat. Egy-egy új területre érkezve érdemes azonnal felderíteni ezeket a pontokat, ugyanis nemcsak az utazásunkat gyorsíthatják meg, de halál esetén is ezeken tudunk újraszületni. A gond ezzel csak az, hogy minél magasabb szintű leszel, annál többe kerül a használatuk.

LELTÁROZZ OKOSAN

A játék elején elég nagy problémát okozhat számodra az, hogy nem lesz elég helyed ahhoz, hogy felvedd a leölt ellenfelekből kipotyogó cuccokat, valamint tárold a gyűjtögetéssel megszerzett alapanyagokat. Ilyenkor jön jól, hogy a leltárad jobb felső sarkában lévő fogaskerék ikonra kattintva azonnal beküldheted a gyűjthető cuccaid a bankodba, valamint egy gombnyomással újrarendezheted értékeidet.

VÍZ ALATTI ÉLET

Amennyiben a víz alá merülsz, egy teljesen új világ fogad téged, ahol fegyvereid és képességeid lecserélődnek egy kizárólag víz alatt használható szigonyra, szigonypuskára, és ide passzoló skillekre. Érdemes ezeket a fegyvereidet is néha-néha a szintednek megfelelő változatokra lecserélni, hiszen akadnak majd olyan hosszabb-rövidebb események is, melyeket kizárólag a víz mélyére merülve teljesíthetsz.

Midnite a megmondhatója, hogy a lányok által irányított karakterek egyáltalán nem szorulnak segítségre az online szerepjátékok világában, sőt, néha ők a legjobbak a szervereken!

rettentő nagy hangsúlyt fektettek a készítők arra, hogy a lehető legizgalmasabbra sikerüljön a játék ezen része. Először is PvP-zni csak és kizárólag az erre kijelölt területeken lehet, tehát kalandozás közben nem kell attól tartani, hogy valaki hátba döföd minket, miközben épp hagymát vagy cukkinit szedünk a földről (nem röhögni, tényleg lehet zöldségeket főzni). A PvP gyakorlatilag két főbb részre lett osztva, amelyek közül az egyik az sPvP, ami lényegében kisebb harcmezőkön zajlik, ide a karakterlapunkról ugorhatunk be. Ezeken a meccseken maximum kétszer 8 fő küzdhet egymással, méghozzá igencsak változatos térképeken, de a feladat általában ugyanaz: kontrollpontokat kell elfoglalnunk és megtartanunk. A pályák tényleg nagyon jól sikerültek, mindegyiken találhatunk egy használható ostromgépet, egy ágyút vagy pár leverhető szörnyet, amelyek még színesebbé teszik az egész akciót. PvP-zni akár az első szint elérése után is elmehetünk, ugyanis minden játékos azonnal a maximális 80. szintre skálázódik fel, ráadásul még PvP felszerelés is jár a mókához.

A Guild Wars 2-t még azoknak is bátran ajánljuk, akik eddig egyáltalán nem voltak jártasak az MMORPG-k világában

A játékos-játékos elleni küzdelem másik módja a World vs World nevezetű PvP, amelyen már jóval több játékos gyűlik össze, hiszen itt már szerverek mérik össze erejüket más szerverekével. A WvW területre is bármikor leugorhatunk, de itt már fel kell készülnünk arra, hogy a győzelem érdekében már nem elég, ha egyszerűen csak játékosokat hányunk kardélre – itt komolyabb feladatokat is meg kell oldanunk. A hatalmas méretű pályán ugyanis erődök, tornyok, utánpótlást szállító állatok, kastélyok találhatók, s ezeknek a területeknek a birtoklásáért folyik többfrontos harc. Egy-egy komolyabb vár bevételéhez nemcsak játékosok tucatjaira, hanem ostromgépek felépítésére és használatára is szükség lesz, jutalmunk pedig az egész szerverünket érintő buff, na és persze rengeteg tapasztalati pont és pénz lesz. Bár a megjelenés első két hetében volt egy kis gond a rendszerrel, miszerint a túlnépesedett szerverek a túlerőnek köszönhetően állandóan nyertek, mostanra már a készítők beépítettek egy játékos limitet a programba, így a cikk írásakor már bele sem tudunk kötni a játék eme részébe.

PANDÁZZAK VAGY GW-ZEK?

Bár a fentieket elolvasva nagyon úgy tűnhet, hogy megszületett minden idők legjobb MMO-játéka, azért bugok, és a magas szintű játékosokat érintő hiányosságok itt is felütik a fejüket. Fájó volt számunkra, hogy ötfős katakombából sem igazán dúskál a játék (az ötvenedik szintig mindössze három darabba mehetünk le). Az sem igazán tiszta, hogy mi lesz azokkal a játékosokkal, akik elérik a 80. szintet – vajon őket mennyire lesz képes lefoglalni és megtartani a játék? Erre a kérdésre már csakis az idő adhatja meg a választ, mindenesetre az biztos, hogy a Guild Wars 2 személyében megszületett az MMORPG-k új generációja, amit azoknak is ki kell próbálni, akik eddig távol maradtak ettől a játékműfajtól. Mi nagyon bízunk benne, hogy GW2 képes lesz megtartani és nagy mértékben növelni játékosbázisát. Az ArenaNet csapata megérdemelné ezt.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2 GHz CPU, 256 MB SM3 VGA, 2 GB RAM, 25 GB HDD

Az Arenanet csapata elhozta nekünk minden idők egyik legjobb MMO-ját, amiből vétek lenne más csapatoknak nem lenyúlni az ötleteket.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

Rengeteg újítás, kezdve a dinamikus eseményektől egészen a fejlődési rendszerig. Hihetetlen látvány, remek zene, és nincs havidíj.

KONTRA

Kicsit bugos és lehetne több dungeon. Jó lenne látni valamit a 80-as szintű játékosoknak szánt tartalomból is.

90%

SALVAGE KITEK

A legtöbb kereskedőnél vásárolhatunk úgynevezett salvage kiteket, melyek arra valók, hogy alkotórészeire bontsunk egy adott tárgyat. Kalandozásaink során rengeteg olyan fegyver, páncél és egyéb tárgy fordul majd meg hátizsákunkban, amiknek nem sok hasznát vesszük. Ezeket lesz érdemes szétbontani a kitek segítségével. Minél jobb kitet használunk, annál több eséllyel kapunk több és ritka alapanyagokat vissza.

VISTAS

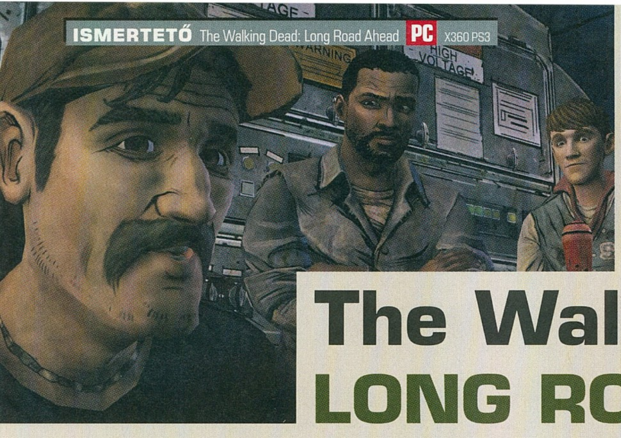
Minden zónában találunk úgynevezett vista pontokat, melyeket általában magas, nehezen megközelíthető helyekre raktak a készítők. Ezeket a helyszíneket két egymásra helyezett piros háromszöggel jelöli a játék, és érdemes minden zónában felkutatni őket, hiszen nemcsak XP-t szerezhetünk itt, de a térkép teljes felderítésével egy értékes ládikát is beszerezhetünk, melyben hasznos és értékes tárgyak várnak ránk.

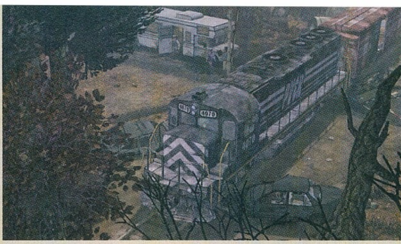
MOTIVÁLD A CSAPATOD!

Minden nap lehetőségünk van napi achievementek teljesítésére, amikért gazdagon jutalmaz minket a játék. Ezeket a feladatokat szintünktől függően 4 csoportba sorolja a játék (20-40-60-as szinten változnak), de lényegében mindig ugyanazt kell teljesíteni, csak épp egyre nagyobb számban: ölj meg ellenfeleket, gyűjtsd be valamennyi alapanyagot, teljesíts napi eseményeket.

K-K-K-K-OMBÓÓÓÓÓ

Bár a sokféle támadás és effekt közepette nagyon nehéz észrevenni, de a játékban egyes képességekből kombók jöhetnek létre. Ilyesmivel elég ritkán találkozunk, hiszen 2 specifikus támadás gyors egymást követő találkozásakor jönnek létre. Bővebb információkért érdemes lehet meglátogatni a Variance guild honlapját (gw2.variance.hu), ahol egyébként sok hasznos magyar nyelvre fordított útmutatót találhattok.





HARMADIK SEBESSÉG

The Walking Dead: LONG ROAD AHEAD

[ÍRTA BATE] **Ismét jókora késés után vehettük kézbe a The Walking Dead harmadik epizódját, a fejlesztők majdnem lecsúsztak a nyári megjelenésről, de ezúttal is megérte várni, ugyanis a Long Road Ahead képében megérkezett a TWD-széria eddigi legjobb része.**

Ha valamiben nem túl jók a Telltale Gamesnél dolgozó fiúk és lányok, akkor az a határidők pontos betartása. Már a Starved for Help című második epizód is jókora késéssel érkezett meg a gépeinkre, és a fejlesztők az augusztus közepére beígért Long Road Ahead megjelenését sem tudták tartani, lényegében csak két napon múlt, hogy a harmadik rész nem csúszott át szeptemberre. Igaz ugyan, hogy várakozni nem túl kellemes élmény, viszont nincs ezzel komoly baj, egészen addig, amíg olyan zseniális epizódokat kapunk kézhez, mint jelen tesztünk alanya.

AZ EREDETI NYOMDOKAIBAN

Aki olvasta a tesztjeinket a TWD korábbi részeiről, az tudja, hogy tökéletesen meg vagyunk elégedve a sorozattal, hiszen a Telltale Games munkatársai nagyszerűen ráéreztek az eredeti képregény ízére, és úgy alkottak meg egy teljesen új történetet, hogy közben a végletekig hűek maradtak az alapanyag szellemiségéhez. A játék sztorija jól kidolgozott karakterekkel van benépesítve, és hiába játszódik a történet egy zombikkal telezsúfolt világban, a hangsúly nem az élőhalottakon van, hanem a köztük túlélni próbáló embereken. Konfliktusból, borzalomból, nehéz helyzetből eddig sem volt hiány, azonban a Long Road Ahead olyan cselekményt hozott össze, hogy azt még Robert Kirkman, a The Walking Dead képregények „véreskezű" írója is megirigyelhetné.

Hiába csúszott a harmadik rész megjelenése, elnéztük a fejlesztőknek, ugyanis ez lett az eddigi legjobb epizód.

LENDÜLETBEN

Aki azt gondolja, hogy a második rész farmos kalandjánál nyomasztóbbat nem lehet a képernyőre ültetni, az jobb, ha felköti a gatyáját, ugyanis a Long Road Ahead még az ott látottaknál is tovább megy. Habár hőseinknek ezúttal is szembe kell nézni a külső fenyegetésekkel (zombikkal és emberekkel egyaránt), a legnagyobb galibákat mégis a belső feszültségek generálják. A szereplőkön lassan-lassan eluralkodik a paranoia, halmozódik a feszültség, majd megkezdődik a vádaskodás, és egy ponton túl elkerülhetetlenné válik a tragédia. És amikor már azt hinnénk, hogy nem jöhet rosszabb, akkor érkezik még egy nem várt fordulat, az ember pedig csak bámulja a képernyőt, miközben a végtagjait elönti a libabőr.

Az eredeti The Walking Dead azért vált igazán népszerűvé, már-már kultikussá, mert soha nem bánt kesztyűs kézzel a hőseivel, és az olvasók hamar megtanulták, hogy nincs értelme kötődni a karakterekhez, ugyanis bárkit, bármikor elragadhat a halál. Igaz ugyan, hogy már a játékban is átélhettünk mindenféle borzalmakat, viszont olyan messzire még egyszer sem merészkedtek a fejlesztők, mint a Long Road Aheadben. És ez jó, mert tényleg nem tudhatjuk, hogy mi történik majd a folytatásban, és végre itt is érződik, hogy senki nincs biztonságban – ennek köszönhető a briliáns hangulat, és a kétség, ami a játékos vállára nehezedik, hisz egy-egy döntésünktől az életben maradottak további sorsa függhet.

Második évad!

Nagyon úgy néz ki, hogy a The Walking Dead név a videojátékok világában is megállja a helyét, ugyanis hiába van még hátra két rész a Telltale játéksorozatából, a csapat máris bejelentette, hogy már tervezik a második évadot, így nem maradunk zombik és túlélők nélkül. Pontos megjelenési dátum még nincs, de valószínűleg 2013 közepén startol majd az új évad.

A helyzet durvulását jól jellemzi, hogy már Clementine is fegyvert fog a kezébe...

ADATOK

KIADÓ **Telltale Games**
FEJLESZTŐ **Telltale Games**
MŰFAJ **kalandjáték**
MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2.0 GHz Pentium 4 CPU, 3 GB RAM, 512 MB ATI vagy NVidia VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A legjobb rész az eddig megjelent három epizód közül, tele feszültséggel és olyan momentumokkal, amit az eredeti képregény is megirigyelhetne.

GRAFIKA: **89%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

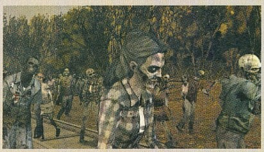
PRO

Remek sztori és félelmetesen jó hangulat, kicsit több interaktivitás, mint korábban.

KONTRA

A sztori lendületesen indul és a játék háromnegyedéig tartja is a színvonalat, aztán leül egy picit.

90%



NEMCSAK NÉZED

És nemcsak a hangulat van rendben, de úgy általában a játékmenet is. Hőseink végre elhagyják a Motelt, ismét kapunk új (ráadásul szépen kidolgozott) helyszíneket, új szereplőket, sőt, egy vonatot (!) is, továbbá a párbeszédek és gyors döntések mellett ezúttal befigyel egy kis akció is. A menedéket elözönlő banditák és zombik támadása ugyan messze nem egy Call of Duty, de a pezsgés jót tesz a programnak, akárcsak az epizód eleji „nyomozás", és a már emlegetett tehervonat beindításának feladata. Hatalmas logikai fejtörőkre ugyan ezúttal sem kell számítani, de a rengeteg sokkoló pillanat közepette kifejezetten jó érzés, hogy végre van lehetőség szöszmötölni valamivel.

A Long Road Ahead tényleg az eddigi legjobb TWD epizód, de közel sem tökéletes, itt-ott azért megbicsaklott a fejlesztők keze. A játék elején például visszatérünk az első rész városába, ami még mindig irgalmatlanul ronda és kidolgozatlan, továbbá hiába erős a történet nagy része, a lendület az epizód végére visszaesik, a vasútállomásos kitérő inkább felesleges, mintsem izgalmas. Persze a végső értékelésből ez nem von le sokat, ráadásul a rész végén még egy cliffhangert is kapunk, így tűkön ülve várjuk a negyedik epizódot. Reméljük, hogy nem csúszik majd sokat.

HALÁLOS FUTAM

Death Rally

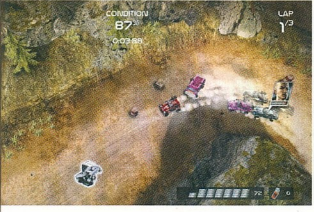
[ÍRTA WILSON] **Mobiltelefonról hozta át legújabb játékát a Remedy, ami csak félig-meddig új, hiszen egy igazi legenda, egy valódi klasszikus felújításáról beszélhetünk, ahol egyszerű autók versenyeznek, élet-halál harcot vívva a világ körül.**

Vesztesek és győztesek: a Death Rallynak van mindegyikből. Egyrészt azok a sofőrök, akik az út szélén, egy égő roncs közepén végzik, másrészt azok a játékosok, akik már az ezredforduló óta keresik a kicsi, kompakt, azonnal elkezdhető, komolyabb belerázódást vagy fejtörést nem igénylő autós játékokat. Hol van már az a korszak, mikor százezrek játszottak képzeletbeli távirányítós autókkal a zseniális RE-Voltban, vagy száguldoztak a csíkos terítőn, a sótartó mellett, a Micro Machines sorozatban? Az ilyen, és ehhez hasonló játék-adagok mára már az iOS és az Android platform széria felszerelésévé váltak, de a szerencsésebb napokon még PC-re is kerül belőlük egy-egy. Legutóbb a magyar kiadású Bang Bang Racing volt ilyen, most pedig a manapság inkább az Alan Wake-ről, sem mint a Max Payne sorozatról ismert Remedy porolta le a maga klasszikusát.

GÁZT NEKI

A Death Rally éppen ezért nem is nevezhető teljesen eredeti játéknak, mert alapját a kultikus, 1996-os változat adja, de a nevet és a filozófiát leszámítva az égvilágon semmi köze sincs hozzá, sőt, a fejlesztés oroszlánrészét nem is a Remedy végezte. Ez persze az értékéből mit sem von le, azonban érdemes észben tartani, hogy a modern Death Rally mobiltelefonon kezdte a pályafutását, ez pedig csak egy szimpla átirat, nem kibővített, vagy újragondolt verzió. A bajai pedig pontosan innen erednek, mert a külseje alapján ugyan jól érzi magát az új platformon is, de a belsejét látva egyértelmű, hogy ez egy más közönségnek szól, és az ő szabályaikat követi. Sztori például szinte egyáltalán nincs, hacsak nem vesszük annak a klasszikus sablont, ami remekül mutatna még a színes tévéújságban is: „a forrófejű gyorshajtót börtön helyett versenyzésre fűzi be a helyi rendőrfőnök". És pontosan ez történik, alkalmanként elintézendő célpontokat kapva történetvezetés címén.

A felülnézet felébreszti az emberben a nosztalgiát, amit aztán a játékmenet lohaszt le



ADATOK

KIADÓ **Remedy Entertainment**

FEJLESZTŐ **Remedy Entertainment**

MŰFAJ **versenyjáték**

MULTI **5 fő**

GÉPIGÉNY

P4 1,8 GHz, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Minden szempontból csalódás lett az új Death Rally. Annyira élvezetes, mint egy futószalag mellett állni egy gyárban.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

Hiába az iOS gyökerek, ez bizony PC-n is egy tetszetős játék, ráadásul alacsony a gépigénye.

KONTRA

Rettentően kevés a pálya, azok viszont legalább ezerszer ismétlődnek.

55%

HAZÁRD MEGYÉK LORDJAI

Csakhogy a köztes időben nem történik semmi, illetve nem a megszokott formában zajlanak az események. Nincs kampány, nincsenek átvezető videók, nincs a hagyományos értelemben vett lineáris előrejutás. Van helyette fix mennyiségű és tartalmú pályakínálat, plusz egy maréknyi ellenfél. A helyszínek szerencsére valamennyire változatosak, kipipálnak minden lehetséges mezőt a dizájneri listán, úgyhogy lehet aszfaltot koptatni éjsötét gyártelepen, rajtrácsos versenypályán, homokos dűnék között, befagyott tavakon és belvárosi utcákon is. Maguk a futamok piszkosul rövidek, egyik sem tart három körnél, tehát alig egy percnél tovább, úgyhogy még ha nem is sikerül megnyerni valamelyiket, olyan gyorsan jön a következő, hogy sosincs idő keseregni. Nem is a hosszúsággal, sokkal inkább a változatossággal van a baj. A „történet" következő fejezete elvileg mindig egy-egy nagyobb fejlesztés után nyílna meg, csakhogy ezek eléréséhez szó szerint több ezer futamot kell letudni, ugyanazon az egy tucat pályán, gyakorlatilag változtatás nélkül. Unalmasnak hangzik? Akkor jó, mert az is.

Nyerd meg!

Ha a nem túl magas értékelés ellenére is szívesen kipróbálnád a játékot, akkor jó helyen jársz, hiszen a fejlesztőknek köszönhetően most 3 Steam kódot sorsolunk ki az olvasók között. Ha szeretnél te lenni az egyik szerencsés, akkor látogass el a www.pcguru.hu/deathrally oldalra, és válaszolj egyetlen egyszerű kérdésre!

SZEREPJÁTÉK

Motivációt elsősorban a fejlődési rendszer ad. Mivel a kocsikra fegyverek vannak aggatva, az ellenfelek pedig szó szerint ripityára lőhetők, ezért adja magát, hogy nem a pole pozíció megszerzése a kifizetődőbb, hanem a résztvevők leamortizálása. Az elmélet a gyakorlatban is megállja a helyét, a fejlesztésre használható pénz pontosan így ömlik a kasszába, de az új kocsikat és a célszerszámokat is csak így, a célpontokból kihulló darabokból lehet összerakni, majd megnyitni. Megszerezhető tárgyból és járgányból rengeteg van, de mivel mindegyik minimum 8-10 darabra van szétesve, ezért legalább úgy kell grindelni értük, mint egy átlagos MMO-ban. Ám hiába kerül gépágyú, shotgun vagy rakétavető az egylövetű helyére, másokat levadászni még így sem lesz élvezetes. Nem érezni a golyók erejét, a muníció pedig olyan gyorsan elfogy, hogy még taktikázni sem lehet. Ez leginkább a Death Rally meccseken jön ki, ahol egy boss, illetve több, leölésre váró peon várja a halált – csakhogy a célzás pontatlan, ezért inkább mindenki egy helyben pörögve szór mindenfelé, abban reménykedve, hogy sikerül eltalálni és megölni valakit még azelőtt, hogy az embert szétszednék – és ez még a masszívabb járművek esetében sem könnyen teljesíthető feladat.

A Death Rally sajnos online sem teljesít jobban, az aktív játékosok száma meglehetősen alacsony, a futamok elindítása és összeszedése körülményes és lassú, és a versenyek felépítéséből adódóan még csak nem is kifizetődő. Szépnek legalább szép, de lélektelen és jellegtelen – egy klasszikus ennél azért jóval többet érdemelt volna.

[ÍRTA TIKA] **A Command & Conquer negyedik epizódja után már semmi nem a régi, még Kane is elhagyta ezt a planétát. Tekintve, hogy a Generals 2 is free-to-play játék lesz, no meg, hogy itt állunk egy böngészőben játszható produkció előtt – talán jobb lett volna vele menni...**

Nem fogjuk újfent kielemezni, hogy mennyire jó üzlet lett népszerű klasszikusból ingyenes MMO-t faragni, ez már lerágott csont. Tehát a játékosok iránti végtelen szeretettől áthatva a Phenomic örömmel prezentálja nektek a Tiberium Alliance-et. Az élőszereplős videóknak intsetek búcsút, a két frakció – a NOD illetve a GDI – között folyó végeláthatatlan konfliktus pedig visszatér a korábbi idősíkokhoz (a negyedik rész elé), és a böngésző jelöli ki az új határokat a tibériummal szennyezett földgolyóbison.

AZ ALAPOK

A játék HTML5 alapokon nyugszik, így különösebb teendő nincs, mint egy erre alkalmas böngészőből (IE9, Chrome, stb.) beregisztrálni, majd választani egy frakciót, és miután a betöltési idő alig néhány másodperc, már ott is vagyunk a korong alakú világ peremén.

A játék pont annyira izgalmas, mint amennyire ez a kis screenshot sejteti. Nagyjából semennyire.

A bázisunk – egy kis kék takonybuborékra hajazó kinövés – mellett játékosok százai vertek hasonló tanyát, a korong belső magját pedig a gép irányította Forgotten frakció telepei foglalták el, a cél pedig nyilvánvaló, szövetségeket kötni, aztán irány a középpont, illetve a világuralom. Persze nem eszik olyan forrón a kását, és nehogy már minden friss játékost rögtön megbúboljanak a nagyok, így mindenki egy hét védettséget kap. Ez pontosan arra elegendő, hogy beindítsuk a termelést, aztán beálljunk egy brancsba, és a közösség óvó szárnyai alá vándoroljunk. Igen, a bázisok vándorolhatnak, és az örök ellentét, azaz a NOD és GDI között zajló háború is a résztvevők belátásán és agressziófaktorán múlik, Kis Jóska GDI tizedes ugyanis éppúgy beléphet a gonoszok szövetségébe, mint a NOD-os cimborák, feltéve, ha beveszik.

JÓ ÚJRA LÁTNI PARANCSNOK!

A bázis csak a védettség ideje alatt olyan, mint egy kék pattanás, utána már fémes szemölcsként képviseli a játékost a kopottas planétán. A hangulat és felépítés pedig amolyan zabigyereke a nagynevű elődöknek. A főhadiszállásunk belsejében a kék és zöld kristálymezők alig jelzés szintűek, a gépiesen kérődző harvesterek sem járják be a szokásos utat, csak apró rákként várják, hogy az aratás gyümölcsét néhány óránként a felhasználó szorgos kattintásokkal begyűjtse (ez picit hasonlít a Farmerama-ra). A jól ismert épületeket – Construction Yard, Refinery, Siló, stb. – folyamatosan fejleszteni kell, hogy a négyféle nyersanyag mutatója rendesen pörögjön, és az első nap sikerélményei után mindez monoton szintlépésekbe csap át. A kezdetben megtervezett gazdaság (ha jól csináltuk), hetekig elzakatol némi bővítéssel, a nyersanyaglelőhelyeket jelentő hat kék és hat zöld mező soha nem fogy ki, helyet sem változtat, tehát egyszer belakjuk, és lehet bámulni a számháborút.

A harvesterek termelését egyébként gyorsítja a közeli siló, a Power Plantek pedig az Accumulátorokkal és a Refinerykkel összefűzve a leghatékonyabbak. Azt azért írjuk fel a menedzsment javára, hogy a várakozási idők, a kapacitás és a termelési ütem, de még az üzemek áthelyezésével járó termelési hozadék is pontos számadatokkal van megtámogatva. A bázis szerencsére nem csak ennyiből áll, a gazdasági terület védelmére például létezik

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA Phenomic

MŰFAJ
MMORTS

MULTI
van

INFO

A Settlers sorozat agytrösztje Volker Wertich a Blue Byte-ból történő kiválása után alapította meg a Phenomic stúdiót, amely Spellforce és a BattleForge után böngészős MMO játékokra szakosodott. A Lord of Ultima jókora bukfencét követően, most a C&C univerzummal próbálkoznak.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NEM MINDEN KINCS, AMI ZÖLD

A zöld tibérium az infrastruktúra szintlépéseihez kell, a kék kristály az egységekhez, és áramot mindkét művelet igényel, míg a pénz kizárólag az új egységek kifejlesztése során jut szerephez. Ebben a sorrendben haladva adjunk tehát prioritást nekik, ugyanis amíg nincs magas szintű Command Centered (tibérium), nem tudsz további egységeket venni (kristály), és így tovább.

INGÓ ÉS INGATLAN

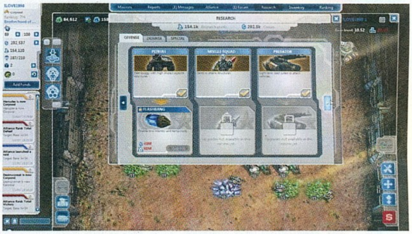
Az épületek száma limitált – a CY szintjétől függ, így felesleges eleinte repülőteret venni, bőven elegendő a gyalogság, no meg egy hétig senki sem támadhat meg, ezért a Skystrike Supportot is adjuk el, amint begyűjtöttük a megépítéséért járó jutalmat (tutorial feladat lesz). Vegyünk helyette harvestert, silót, refineryt, bármit, ami nyersanyagot termel, és ezek szintjét tornásszuk fel bőszen.

HÁTSÓ FERTÁLY

A Construction Yard, a Barracks és a Factory a képernyő tetejére kerüljön, a védelmi zónánk is ennek a hármasnak a túlélésére koncentráljon. A CY nyilvánvalóan a teljes vereség elkerülése miatt települ hátra – bízva abban, hogy mire odaérnek a támadók kifogy a lőszer, a két kiképzőegység pedig azért fontos, hogy javítani tudjuk a védelemben lemorzsolódott osztagokat.

A JÖVŐ ZENÉJE (ÉS VIDEÓJA)

Az internetes szabványban használt HTML (HiperText Markup Language) leíró nyelv következő állomása, pontosabban az elkövetkezendő évtized meghatározó szabványa a HTML5 lesz. A megalkotásánál a fő szempont az volt, hogy a beágyazott multimédiás tartalom külső pluginok, beépülő modulok nélkül is lejátszható legyen, lényegében kiváltva az utóbbi időben egyeduralkodó Flash-t (mobileszközökön az erőforrásigénye még mindig komoly kerékkötő). Természetesen a webalkalmazások is profitálnak a HTML5-ből, nem véletlen, hogy a Microsoft és az Apple a szabvány két legfőbb támogatója. Amennyiben valaki szeretné megnézni, hogy mire képes az új technológia, látogasson el a http://www.awebszepsege.hu és a http://www.apple.com/html5 oldalakra.



Az egykori Westwoodos fejlesztők valószínűleg elsírták magukat, miután beregisztráltak a játékba

egy külön szekció, ahol a lövegek/falak/tankcsapdák/egységek kombinációjából kiépíthetünk egy zónát. A harmadik, s egyben utolsó felületen pedig a támadó haderőnket hozhatjuk létre, hullámokra bontva.

WAR NEVER CHANGES?

Aki bármilyen komoly real-time csodára várt, vagy egyszerűen csak a régi idők klaszszikus csatározásaira, nos, ő nem nyert. Úgy tessék elképzelni az egészet, hogy 9 függőleges (képzeletbeli) sávra van felosztva minden célpont (célpont=bázis), tehát kilenc egységet rakhatunk le egymás mellé, és ez lesz az első támadó hullám, amelyet még további három követhet tíz másodperces szünetekkel. A támadás gombra meginduló hullámokban mindegyik jármű és gyalogos állandó, és az egységre jellemző sebességgel halad szigorúan a saját kis sávjában át az ellenség védelmi zónáján egészen a bázis tetejéig. Amennyiben valamelyikük tereptárggyal – olajfolt, víz, ágak-bogak – találkozik, ott lelassul, ha pedig ellenséggel, akkor ott megáll, és tüzel addig, amíg nem győzedelmeskedik, vagy el nem pusztul, avagy épp ki nem fogy a lőszerből (utóbbi esetben ugyanis automatikusan kivonásra kerül). Az a trükk az egészben, hogy a támadó látja a védelem és a bázis felépítését, és a harc előtt alakíthat a formációkon, tehát kikerülheti a lövegeket, átcsoportosíthat a gyengébb oldalra. Fontos, hogy a Construction Yard elpusztulásával a védekező totális vereséget szenved, tehát támadóként jó stratégia lehet csak arra a sávra koncentrálni a tűzerőt, amelyen ez az épület áll.

TOTÁLIS VERESÉG

Mi történik, ha mi szenvedünk vereséget? Nos, elveszítjük a nyersanyagainkat, a találatot kapott épületeinket javítani kell, és teljes megsemmisülés esetén egy semleges helyre kell átpakolnunk a bázist (pontosabban annak füstölgő maradékát). Amennyiben a vereség nem volt totális, akkor lélegzetvételnyi időhöz jutunk, és lehet javítgatni, felkészülni a következő támadásra. A győztes jutalma mindig a nyersanyag, és a kutatási pontok, utóbbiakat csak és kizárólag PVE és PVP győzelmekért adnak (a célpont fejlettségétől függően). A játékban gyakorlatilag nincs XP (tapasztalati pont), ha több bázist győzöl le több nyersanyagod lesz, és ha több nyersanyagod lesz, magasabb szintre fejlesztheted az egységeidet, no meg a kutatási pontokból is előbb oldhatod fel például az MCV-t (mobil bázis), amivel újabb bázist hozhatsz létre, de a Mammoth tank, a Commando, az Orca és az erősebb offenzív/defenzív egységek is csak így érhetők el.

TIBERIUM ALLIANCE

A közösség szerepe tulajdonképp az egyhetes megnemtámadási szerződés lejártával lép a képbe, ugyanis a szomszédos szövetséges bázisok automatikus tűztámogatást tudnak nyújtani egymásnak – Ion ágyúkkal, Falcon légvédelemmel és Skystrike tűzcsapással. Továbbá egyedül terjeszkedni, khm... hát van ennél elegánsabb módja is a játékbéli öngyilkosságnak. Az sem árt persze, ha a Mókus őrsnél (jelképük a makk, céljuk a világbéke, és hogy minden mókus tibériumot rágcsáljon – na jó, ezt csak kitaláltam) komolyabb szövetséget választunk, amelynek világos célkitűzései vannak – a Forgotten territórium például tele van szürke létesítményekkel, némelyik a tibérium kitermelést gyorsítja, mások extra tűzerőt adnak a teljes csapatnak, és nagyon nem mindegy ki uralja ezeket. Az egységfrontba tömörült népek saját chat és fórum felületet kapnak, ellenben trade opció nincsen, pedig néha bizony jól jönne.

CSAK A PÉNZ...

Az ingyenes álca mögött persze ott van a mikrotranzakciós modell, ahol minden nyersanyagot, de akár a játékban töltött időt is kiválthatjuk némi pénzzel (a kattintással begyűjthető nyersanyag-pakkokból csak 2 halmozódik fel, a további slotokat meg kell venni). A grafika a kezelőfelületnél még a szódával elmegy kategória, a bázis-nézet viszont kifejezetten unalmas – a harvester például csak végtelenített animációban csámcsog egy zöld kristályköpeten. Az épületek felismerhetőek, ugyanakkor elnagyoltak, a harc színvonala egy átlagos flashjátéké, a vándorló bázisok pedig teleporttal mozognak, mert miért is ne. Nagyon hiányzik ide egy mini-térkép is, már ha a szövetségeseid felé araszolva kiélvezted a görgetést a sok száz ugyanolyan kis nyomorult félgömbön, és a jellegtelen tájon.

VÉGSZÓ

A Tiberium Alliances tulajdonképpen nem egy szörnyen rossz játék, és még ingyenes is, csak nem ezt várnánk ilyen címmel. Az Age of Empires és a Settlers online verziói mind úgy léptek az MMO piacra, hogy jól felismerhetőek maradtak, az AoE megőrizte az RTS jellegét, a Settlersben pedig belassultak az apró népek, de ugyanúgy vágják továbbra is a fát, és sütik a kenyeret, míg a Command & Conquerből csak néhány ismerős biléta maradt. Ez a háború nem az a háború, amit szerettünk, még hogy logikai minijáték, mint harc... Brrr...

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

HTML5 szabványt kezelő böngésző.

Két pixel még nem a Csillagok háborúja, hiába hívják az egyiket Luke-nak a másikat pedig Vadernek, tehát a név kötelezne bizonyos minőségre. Lassú és monoton játékmenet, a megszokott RTS játékélmény nyomokban sincs jelen.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **45%**

PRO

Ingyenes, és a közösségi elképzelések, a szövetségek és az egymást támogató bázisok egész ötletesek.

KONTRA

Nem szép, ráadásul monoton, és az épületek, egységnevek továbbvitelén túl nincs sok kapcsolata az eredeti C&C univerzummal.

50%

RÉS A FALON

A védelemben vízszintes irányban szabadon mozognak a katonák, sőt az első támadó felé automatikusan bemozdulnak, feltéve, hogy nincs ott egy szilárd objektum, rögzített löveg vagy fal. Mi ebből a tanulság? Az első hullámban indított csali az egyik oldalra összehúzza a védelmet, miközben a másikon szabadon átgördülhet a valódi csapásmérő különítmény.

HÁT ÉN IMMÁR KIT VÁLASSZAK?

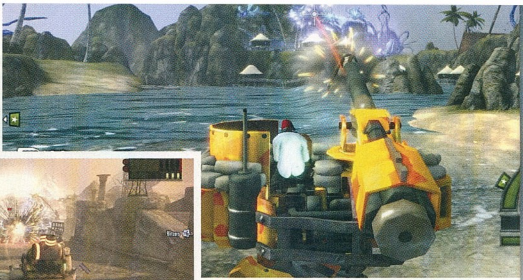
A legésszerűbb szövetséges nyilván a szomszédunk lehetne, de a nagy taglétszámmal rendelkező szövetségek ritkán fogadnak már be újoncokat. Egyébként a képernyő tetején, az Alliances menüpontnál a fórumszerű felületen kérhetünk invitációt a szövetségektől – mindegyiknek saját topicja van erre a célra. Bölcsen válasszatok, bár ki is lehet lépni a már megkötött paktumból.

VÁNDORLÓ HQ

A bázis, ha éppen rossz szektorban van a szövetségeseinkhez képest, akkor a képernyő jobb alsó sarkában a kis zöld boxban válasszuk az Options feliratot, azon belül Game settingst, majd scroll az aljáig, és itt a Relocate Player funkció, majd jelöljük meg azt a szektort, ahová át akarunk települni. A térképen (szektoron belül) történő mozgáshoz a bázison kattintva a Move Base-t jelöljük ki.

AMIT MA MEGKAPHATSZ...

A környékünkön újratermelődő Forgotten táborok, outpostok közül mindig a legzsírosabb falatot érdemes megtámadni – kis kocka a képe mellett, ezek ugyanis jutalmakat rejtenek, support pontokért kibontható nyersanyagpakkokat (10-es szint felett egész komoly mennyiséget). A bázisokat 12-13-as offenzív szint alatt meg se érdemes próbálni, így is több menet lesz a megsemmisítés.



● Ha mindig is az volt a vágyad, hogy egy lépegető ágyúval oszd az ellent, akkor ez a te játékod lesz!

LÖVÉSZÁROK KÉT LÁBON

IRON BRIGADE

[ÍRTA MAHMUD] **Jobb későn, mint soha – olyan mondat ez, amivel a valamiért hoppon maradt lúzer vigasztalja magát, holott tudja: későn már nem az igazi. A Double Fine tower defense játékára bő egy évet várt a PC-s közönség, s bár örülünk, hogy itt van, mégsem álljuk meg néhány fintor nélkül...**

A Tim Schafer műhelyében tesztoszteronnal hevített és vasból kovácsolt csoda tavaly még Trenched néven robbant be a köztudatba, az eszelős akció, és az amögött megbújó harctéri stratégia pedig elég rámenősen hódította el a szerencsésebb játékosok szabadidejét. A szerencséhez azonban egy Xbox 360-ra volt szükség. Akinek ez megadatott és legalább tíz percet eltöltött a Trenched egyik csataterén, az első adrenalin-hullám után valószínűleg arra gondolt: milyen bitang jó is lenne ez PC-n! Pontosabb célzás, személyre szabhatóbb irányítás, szebb grafika és még pergőbb játékmenet – talán ezek szerepeltek képzeletbeli kívánságlistánkon, amikor felröppentek az első hírek az immár Iron Brigade címmel megjelenő portról. De tényleg ilyen egyszerű az újabb siker receptje?

KATASZTRÓFÁRA HANGOLVA

A tower defense műfajában az egyszerűség üdvözítő is lehet, hisz a játékos itt nem egy mesterien kidolgozott világra vagy csavaros történetre, hanem szitává lőtt, felaprított ellenfelek minél magasabb kupacaira vágyik. Az Iron Brigade sztorija ennek megfelelően nem is lett túlbonyolítva. Adott egy alternatív univerzum, melyben az események valamikor a két világháború között szakadnak el a történelemkönyvektől, az igazi kalamajka pedig egy ismeretlen eredetű rádióadással kezdődik, ami különösebb válogatás nélkül öli meg a kíváncsi hallgatókat. Két túlélő azonban amellett, hogy ép dobhártyával ússza meg az esetet, olyan különleges tudásra tesz szert, mely teljesen felforgatja a világot. Későbbi felettesünk, Woodruff parancsnok a trench-nek becézett mobil lövészárok (értsd: óriási halálosztó robot) feltalálásával szolgálja a hazát, túlpödört bajszú kollégája, Vlad azonban rusnya gépszörnyek seregét szabadítja az emberiségre őrületében. A feladat tehát adott: gépbe ülni, trappolni, lőni, világot megmenteni, és közben pokolian jól szórakozni!

GÉPESÍTETT GYALOGSÁG

Talán hangzatos túlzásnak tűnik, de az Iron Brigade küldetései tényleg „csak" erről szólnak. A pályákon ránk bíznak néhány megvédendő objektumot, az ellenfelek több irányból hullámokban özönlenek, mi pedig többtonnás monstrumunkkal próbáljuk az agyatlan hordák útját állni. Ha gépünk tűzereje már nem elég, különféle ágyúállások és más alattomos eszközök elhelyezésével építhetünk ki védelmi vonalakat. Ezek lehívásához pedig csak egyetlen dologra lesz szükségünk: az elhullott ellenfelekből kipotyogó ócskavasra. Az izgalmat az egyre hevesebb hullámok, a felszökő adrenalint a folyton dörgő fegyverek garantálják, míg mi a folyton bővülő védműveink mögött, vagy épp a harc sűrűjében játszhatjuk az egyszemélyes hadsereg szerepét.

De miért is harcolnánk egyedül? Kooperatív módban legfeljebb négyen küzdhetünk vállvetve Vlad teremtményei ellen, és nincs is annál szebb, mint amikor több frontot együtt tartva pumpáljuk kifogyhatatlan muníciónkat a neonfényű szörnyekbe.

VÉGTELEN LŐSZER

Mégsem a győzelem eufóriája az, ami igazán addiktívvá teszi az Iron Brigade-et, hanem a kisebb-nagyobb bossok által dobott loot-ládák begyűjtése. Ezek rejthetnek új fegyvereket és lehívható tornyokat, de fejlettebb kasztnikat is, melyeket aztán kedvünkre szerelhetünk fel a zsákmányolt javakkal. A trench-ek alapvetően három osztályba sorolhatók. A „mérnök" páncélja és fegyverzete gyengébb, mint a súlyosabb rohamgépéké, ellenben gyorsabban mozog és többféle ágyúállással vagy toronnyal veheti magát körül. Az arany középutat a standard osztály képviseli, közepes tűzerővel és védelmi repertoárral. Természetesen nem kell elköteleződnünk egyik súlycsoport mellett sem, hiszen a változatos ellenfelek gyakran megkövetelik a már jól bevált vasóriások átalakítását, sőt lecserélését. Bár küldetéseink során tapasztalati pontokat szerzünk, a szintlépések során új képességek helyett újabb felszerelésekkel és néhány köteg dollárral gazdagodunk – utóbbit persze el is költhetjük, ha a jutalmak nem voltak kedvünkre valók. Ez a személyre szabhatóság és szabadság a játék egyik legnagyobb pozitívuma, s mivel a különböző trench-ek és fegyverkombinációk eltérő játékmenetet is eredményeznek, a többszöri végigjátszás szinte garantált!

VÉGES TÜRELEM

A móka viszont mégsem felhőtlen. A játék ugyanis hiába lett szebb és jobb a portolással, ha egy egészen alapvető kettősség érződik rajta. Hiszen míg az egyjátékos mód kissé üresnek tűnik a két beszélő NPC-jével, addig a multiplayer kiforratlan és sokszor túl könnyű: a sokakban heves ellenérzést kiváltó Windows Live ugyanis nem azonos szintű társakat verbuvál mellénk, a négyes kereszttűzben pedig még a legkeményebb bossok is könnyen elhullanak.

Ha azonban túltesszük magunkat az alkalmanként félresikerülő társkeresésen, és az apróbb bugokon, az Iron Brigade dinamikus csatáival és könnyed hangulatával hosszú időre remek szórakozást nyújthat. Csak ne szóljunk túl sok havernak... ●

ADATOK

KIADÓ
Double Fine Productions

FEJLESZTŐ
Double Fine Productions

MŰFAJ
tower defense

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2 GHz vagy AMD Athlon 64 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB NVidia 8800+, ATI 3850+ VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Habár az Iron Brigade jóval több mint egy tisztességes PC-s port, néhány átgondolatlan megoldás miatt mégsem az a megunhatatlan játék, amire vágytunk.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Addiktív tower defense élmény rengeteg tartalommal és kifejezetten stílusos külsővel.

KONTRA

Kiforratlan kooperatív mód és hullámzó kihívás a pályák során.

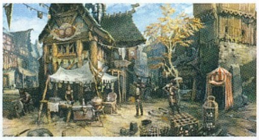
78%

HIÁBA SZÉP

The Dark Eye: Chains of Satinav

[ÍRTA KREDENC] A kalandszerelmeseknek ismerős lehet a Daedalic Entertainment neve, hiszen olyan címeket kaptunk tőlük, mint a New Beginning vagy a Whispered World, és ezek mellé zárkózik fel ez a játék is. Mindet egy szókapcsolattal jellemezhetjük: „gyönyörű, de...".

Nos igen, az a bizonyos „de"... A valóban csodás látványt nyújtó játékokban (a bevezetőben felsoroltakon kívül említtessék meg a szintén kiváló Edna & Harvey is) mindig volt valami, ami kicsit keserűvé tette a szánk ízét, és megakadályozta, hogy ezek az amúgy remek kalandok instant klasszikussá váljanak. Sajnos nem kivétel ez alól a Satinav sem, és hogy miért, azt megpróbálom kifejteni az alábbiakban.



Ha a Daedalic derék fejlesztői a karakterekbe csak fele annyi energiát ölnek, mint a látványba, a végső százalék is jobb lett volna

AZ ELÁTKOZOTT MADÁRFOGÓ

A játék (amelynek a címén kívül egyébként szinte semmi köze nincs a Németországban népszerű papír-ceruza szerepjátékhoz, 2010/08-as teljes játékunk, a Drakensang univerzumához) főhőse egy fiatal madarászinas Andergastból, aki nem a legjobb ómen alatt nőtt fel: gyerekkorában ugyanis jelen volt egy gonosz mágus megégetésénél, aki őt látva megjövendölte, hogy pusztulást hoz majdan a világra. Márpedig most sötét fellegek gyülekeznek a királyság felett; egyesek szerint a mágus él, sőt visszatért, hogy bosszút álljon. Az ifjú Geron mestere állítja: csak úgy akadályozható meg az apokalipszis, ha a srác keres egy tündért, és elviszi őt egy különös hárfához. Hősünk meg is találja az említett, Nuri nevű leányzót, és elkezdődik egy hosszú utazás, amelynek során számtalan helyre eljutunk, sok emberrel találkozunk, és a végén az is kiderül, igaz volt-e az egykori prófécia.

Ismét egy kalandjáték, ahol a látvány ugyan sokszor lenyűgöző, a tartalom viszont hagy némi kívánnivalót maga után

SZÉPNEK MEGINT SZÉP, DE...

Ahogy említettem, a Daedelic-játékok látványvilágára sok szavunk nem lehet, és nincs ez másképp most sem, sőt nyugodt szívvel kijelenthetem, hogy a Satinav az utóbbi idők egyik legszebb alkotása. A kézzel festett hátterek egészen káprázatosak, tökéletesen keltik életre ezt a kissé „darkos" fantasyvilágot. Sajnos a karakterekről, illetve azok mozgásáról már nem mondható el ugyanez, kissé élettelenek, ez főleg a beszélgetéseknél csúcsosodik ki, ahol közeliben látjuk az arcokat, és ezeken bizony nem sok érzelem tükröződik. Ennél is nagyobb gond, hogy a jellemük sem bomlik ki, ami főként a főszereplők esetében lesz zavaró a játék vége felé; nehéz így azonosulni a főhőssel, mindezt tovább rontja a rosszul megválasztott, nazális orgánum, amit bizony szokni kell. A szinkron amúgy sem a játék erőssége, túl sok a fölösleges ripacskodás, amatőr szövegmondás, ez pedig lépten-nyomon kizökkenti az embert a beleélésből.

KLASSZIKUS ÁTLAGOS

A mechanizmus sok meglepetést nem tartogat, klasszikus point and click címről van szó, amelyben leginkább tárgygyűjtögetés és -kombinálás van, sok beszélgetéssel, néhány (paradox módon kevéssé logikus) logikai puzzle társaságában. Miután egy adott szegmensben kevés helyszín van, és ezek is kicsik, némi türelemmel és ide-oda mászkálással, no meg az ott dekkoló NPC-k folytonos kérdezgetésével azért túl lehet jutni minden akadályon.

Ebbe a sablonos masszába azért sikerült némi fűszert csempészni a derék fejlesztőknek, két mágikus képesség formájában: Geron szét tud törni kisebb tárgyakat, Nuri pedig helyre tudja állítani a darabokban levőket, így ha nincs más ötleted, érdemes ezekkel is kísérletezni. És még valami: a játék meglehetősen szeszélyesen használja az egérgombokat, mert bár a bal az akció, a jobb a megvizsgálás, néha utóbbival tudsz felszedni cuccokat...

Mint mondottam, a mechanizmus átlagos, bár tündérországban egészen remek fejtörők várnak rád; kár, hogy ez a szakasz a kivétel, mert például az első harminc perc/egy óra meglehetősen döcögős, hogy ne mondjam, unalmas, bár ezen túljutva azért beindul a játék. Még valami: van egy csomó achievement is, amelyek közül nem egy megszerzése önmagában is kihívás, sőt minimum kétszer végig kell majd nyomnod a játékot, ha mindent ki akarsz pipálni, ami a kb. 10-12 órányi játékidőt nyilván kitolja (ennek hossza attól függ, mennyi segítséget veszel igénybe, mert az egyes képernyőkön az összes interaktív pontot megtalálni sem egyszerű dolog).

TALÁN KARÁCSONYRA

A Chains of Satinav véleményem szerint egy újabb kihagyott ziccer a Daedalictól. A műfaj szerelmeseinek mindenesetre ajánlható, de csak egy nagyobb leárazás alkalmával, a 30 eurós árat én egy picikét sokallom érte – ha mindenképp kalandjátékra fáj a fogad, és már megvan a Resistance, a következő oldalon tesztelt Deponiával sokkal jobban jársz.

ADATOK

KIADÓ **Deep Silver**

FEJLESZTŐ **Daedalic Entertainment**

MŰFAJ **kalandjáték**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2,2 GHz CPU, 2 GB RAM, SM3 512 MB VGA, 1,4 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Átlagos kalandjáték, átlag feletti grafikával és pár technikai problémával, átgondolatlansággal, plusz az alacsonyabb büdzsé „bosszújával".

GRAFIKA: **85%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Varázslatos látvány, hosszú játékidő, pár ötletes fejtörő.

KONTRA

Gyenge szinkron és animációk, jellegtelen karakterek, erős középszer.

72%

A festett hátterek meseszépek, a képbe csak az rondít bele, mikor a karakterek suta animációkkal megmozdulnak

ÉLET A SZEMÉTDOMBON

DEPONIA

[ÍRTA KREDENC] **A vak is talál tyúkszemet, vagy hogy, a lényeg, hogy a Daedelic csak összehozott egy olyan kalandot, ami már majdnem klasszikus, mindenesetre sikerült meglepnie vele e sorok íróját. Az előző oldalon emlegetett „de", mint védjegy, persze most is befigyel...**

De kezdjük az elején. Illetve... az eleje elég homályos. A Deponia ugyanis úgy indít, mint egy tévészéria, aminek a pilotját nem forgatták le, így aztán kapkodod a fejed, hogy ki ez a gyíkarc meg a spanja, hol vagyunk, miközben tök idegen nevek röpködnek összevissza. Persze nézhetjük úgy is, hogy ez az első puzzle, információmorzsákból összerakni a nagytotált; ha ez sikerül, akkor nagyjából arra jutsz, hogy valahol a jövőben járunk, a címszereplő bolygón, amely leginkább egy nem túl lakájos szemétdombra hajaz, és amelyet épp emiatt a tehetősek meg a normálisak rég elhagytak, és felköltöztek egy Elysium nevű, égben lebegő mesterséges városba.

HŐSÜNKRŐL RÖVIDEN

A lent maradók első blikkre (megjegyzem, sokadikra is) komplett elmebetegek, akárcsak főhősünk, Rufus, aki nem adja fel abbeli szándékát, hogy feljusson a paradicsomba, ennek elérése végett pedig Mézga Aladár távoli rokonaként mindenféle rakétahajtású szerkezeteket barkácsol össze. Tudni kell ehhez, hogy van egy Organon nevű hatóságféle, amely egy bolygóközi sínpályán grasszál fel s alá, s ha hősünknek sikerül bepotyáznia magát az űrvagonjukba, feljuthat a mennyországba, ahol hite szerint majd bülbülszavú hurik fogják tejjel-mézzel kenegetni nemesebb testrészeit, miközben Dagobert bácsiként lubickol a végtelen gazdagságban. Ez a szándéka teljes joggal akasztja ki Toni nevű barátnőjét, vagy inkább ex-barátnőjét, akinek a házában lakik, és aki épp annyira nem százas, mint ő, és ahogy említettem, egyetlen helyszínünk, a Kuvaq nevű település többi polgára.

ELMEBAJ...

Első feladatunk tehát az lesz, hogy befejezzük a félkész kilövőszerkezetet, és becuccoljunk a mentőkabinba – hogy aztán a dolgok meglepő fordulatot vegyenek, és szó szerint levadásszunk az égből egy csinos elysiumi fruskát, aki leginkább Johnny Mnemonichoz hasonlítható (no nem külsőre), van ugyanis egy pár gigás vinyó a fejébe tolva, amire többen vadásznak, leginkább a Darth Vader-szerű organa.. orgonist... organonisták. Szóval Rufus egyből hős megmentővé és hősszerelmessé avanzsál, akinek egyrészt magához kell térítenie Csipkerózsikát, másrészt megmentenie Leia hercegnőt (a két csaj egy és ugyanaz, ezt azoknak, akik már nem tudnak követni) és mellékesen – mert ez ugyebár a hősök sorsa – az egész nyomorúságos pöcegödröt, amiben él.

Reményeim szerint a fentiekből leszűrhető, hogy a Deponia egy percre sem veszi komolyan önmagát, és ez a lehető legjobb dolog, ami történhet vele, lévén garantáltan jól fogsz szórakozni a végigjátszás során. Ez egyébként 4-6 óra, műfajrutintól és igénybe vett segítségektől függően, hozzátéve, hogy a játékidő jelentős részét teszik ki a beszélgetések és a mozik, az én második végigjátszásom ezek átlépésével másfél órát tett ki úgy, hogy minden tárgy neve Droggeljug volt, akárcsak minden egyes dialógussor, ez ugyanis egy különösen aljas achievement alapfeltétele. A mókafaktor tehát magas, amihez szerencsére a kézzel festett/rajzolt, teljesen 2D-s, karikírozott látvány is passzol, sőt még rá is tesz egy lapáttal; jómagam rég láttam ennyire gusztusos, magát kellető és eladó kalandot. Múzsának sok mindent fel lehetne hozni, kezdve a Monkey Islandektől a Deck 13 klasszikus Ankh-szériáján át a Grim Fandangóig, ránézésre pedig akár a Borderlands univerzumában is játszódhatna az egész, Pandora legalábbis épp ennyire lerobbant és zizzent, mint Deponia és minden élő (plusz élettelen) lakója.

A Deponiából látszik, hogy mennyit számít egy játék esetében a kiadói háttér. Ez a kaland sem tökéletes, de várjuk a folytatást!

ADATOK

KIADÓ
Lace Mamba

FEJLESZTŐ
Daedalic Entertainment

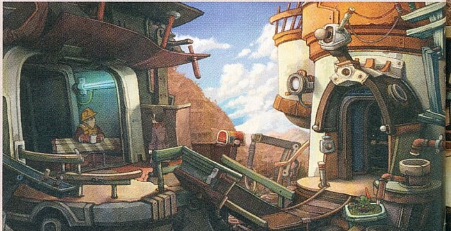
MŰFAJ
kaland

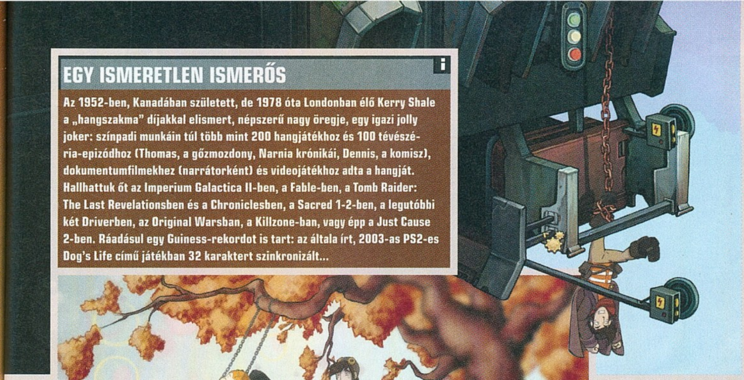
MULTI
nincs

INFO

A Deponia 2012. augusztus 7-én jelent meg Európában, a kalandjátékok szerelmesei a legegyszerűbben a Steam rendszeréből szerezhetik be, méghozzá 20 euró (kb. 5800-6000 forint) ellenében. Hazai forgalmazásról és dobozos verzióról egyelőre nincsenek információink.

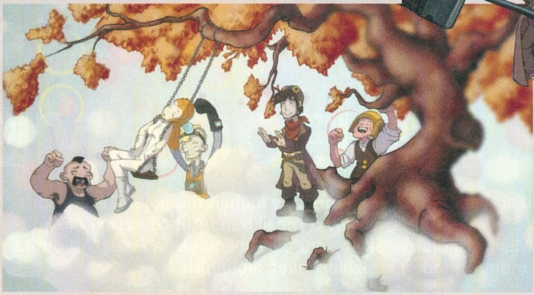
A grafika a Deponia esetében is bámulatosan bájos, mi például ennél otthonosabb szemétdombot aligha tudnánk elképzelni.



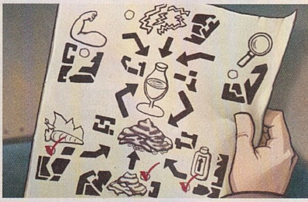


EGY ISMERETLEN ISMERŐS

Az 1952-ben, Kanadában született, de 1978 óta Londonban élő Kerry Shale a „hangszakma” díjakkal elismert, népszerű nagy öregje, egy igazi jolly joker: színpadi munkáin túl több mint 200 hangjátékhoz és 100 tévészéria-epizódhoz (Thomas, a gőzmozdony, Narnia krónikái, Dennis, a komisz), dokumentumfilmekhez (narrátorként) és videojátékhoz adta a hangját. Hallhattuk őt az Imperium Galactica II-ben, a Fable-ben, a Tomb Raider: The Last Revelationsben és a Chroniclesben, a Sacred 1-2-ben, a legutóbbi két Driverben, az Original Warsban, a Killzone-ban, vagy épp a Just Cause 2-ben. Ráadásul egy Guiness-rekordot is tart: az általa írt, 2003-as PS2-es Dog's Life című játékban 32 karaktert szinkronizált...



Rufus, a főhős kezdetben nem egy szimpatikus figura, de idővel azért csak sikerül megkedvelni



Ráadásul a grafikát ezúttal nem sikerült lerontani gyenge hanganyaggal (ami hitem szerint a kiadó érdeme): a zene kellemes, bár kissé repetitív (az egyes fejezetek előtt hallható bendzsós, vadnyugati krónikás énekbetét viszont fenomenális), a szinkronra azonban sok rosszat nem tudok mondani, sőt: Rufus egyenesen profi „torkot” kapott Kerry Shale személyében (lásd keretes anyagunkat). Nagymértékben neki köszönhető, hogy bár a fejlesztők itt sem törték össze magukat a karakterek kidolgozásával, azok fejlesztésével/fejlődésével (meglehetősen sablonos, papírmasé figurákról beszélünk), a főhőst, akit mindenki egy egocentrikus, antiszociális s*ggfejnek tart, és ebbéli meggyőződését minden találkozás alkalmával az orra alá is dörgöli, a végére egészen megszeretjük (lásd még e vonatkozásban az előbbiekben emlegetett sorozatokból az önjelölt kalóz Guybrush Threepwoodot vagy az ó-egyiptomi partiarcot, Assilt).

...DE NEM ELMEBAJNOKSÁG

A játékmechanizmus itt sem fogja váratlan húzásokkal meglepni a „mutass és kattints” műfaj ismerőit, ám mégis hozzá kell tennem, hogy bár időnk nagy részét tárgyak begyűjtésével és azok kombinálásával múlatjuk majd, ötletek terén a készítők azért mégiscsak fel tudnak mutatni ezt-azt.

A humor itt is főszerepet játszik, ami jótékonyan hat a játékra, helyenként egészen fantáziadús feladatokkal és megoldásokkal találkozunk. Van pár logikai és egy klasszikus képösszerakó puzzle is, előbbiek esetében azért meg kell erőltetni a szürkeállományt, ám aki nem boldogul, a képernyő „x” gombjára kattintva letudhatja a feladványt – ez azért némi kritika a modern idők játékaira és az azokon szocializálódott játékosokra nézve, de hát, akinek nem inge, az úgysem kattint rá. Mindezekkel együtt, azért a nehézségi szint nem túl magas, a viszonylag kevés tárgy és a látszólag elég sok helyszín ellenére is kevés interakciós lehetőség a „próba szerencse” metódust itt használható alternatívává teszi, ráadásként többlépcsős súgó is van, ami nemcsak az említett „forró pontokat” mutatja meg, de színkódolja is őket az alapján, hogy megnéztük-e már őket, ha igen, még szükségesek lesznek-e egy későbbi akcióhoz, vagy már csak a környezet puszta díszítőelemei. Az egérgörgő tekerésére előhívható készletért pedig külön pacsi az ezt kitaláló derék germánnak.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,5 GHz CPU, 2 GB RAM, SM3 512 MB VGA, 3 GB HDD

Rajzfilmszerű, humoros, kedves és kellemes kaland, amely jó szívvel ajánlható nemcsak a kalandrajongóknak, de a szórakozásra vágyó játékosoknak is.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Nagyszerű látvány, jó szinkron, sok humor, ötletes feladatok.

KONTRA

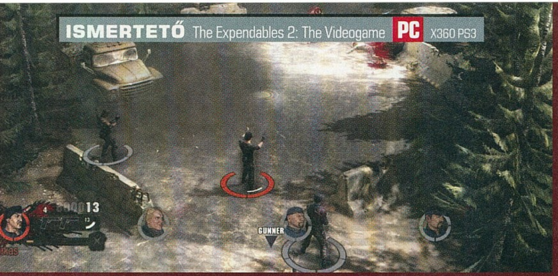
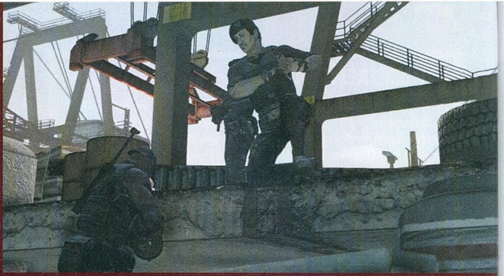
A vége kicsit összecsapott, a játékélmény is hullámzó.

80%

Sajnos a kihívás foka eléggé szeszélyes, a játék ebből a szempontból nem homogén. Az eleje akár még unalmasnak is nevezhető, hiszen egy zárt térben kell összekaparnunk minden mozdíthatót, és ezeket felhasználni, aztán az űrlány bepottyanásával felpörögnek a dolgok, bejárható az egész város, sok tehát a helyszín, érdekes és ötletes megoldásokkal találkozni (ilyen a „3 in 1” rendőrőrs/kórház/tűzoltóállomás), sőt egy igazán aljas résszel is (postahivatal). A második felvonás egészen kimagasló a sok oda-vissza mászkálás és a baromi idegesítő váltóállítgatós minijáték ellenére is (az áramátalakítók összerakása például kiemelkedő logikai feladvány), a harmadik viszont ismét leülteti a játékot, sok dumával és kevés interakcióval. A befejezés is fura kicsit, bár ez nézőpont kérdése, a The End felirat végére kirakott hármaspont és kérdőjel mindenesetre sejtet valamit.

ERŐSEN AJÁNLOTT

Az, hogy az előző oldalon tesztelt Satinav és a Deponia ennyire különböző, nem véletlen, hiszen más volt a tervező és más stáb dolgozott rajtuk, sőt más kiadó neve alatt jelennek meg. Ahogy e két írásból talán kiderült, utóbbi csapat érdemli meg az igazi, nyílt színi tapsot, mert egy kellemes, humoros, a műfaj klasszikusaival összevethető címet tettek le az asztalra. Bízzunk abban, hogy a srácok kijavítják a hibákat, és akkor a november 6-án érkező második rész, a Chaos on Deponia akár kötelező vétel is lehet...

THE EXPENDABLES 2 THE VIDEOGAME

[ÍRTA BATE] **Az amerikai premierrel nagyjából egy időben megjelent a Feláldozhatók 2 videojáték változata is, amely a mozikban látható sztori előzményét meséli el. Már a telepítés előtt sem vártunk sokat a játéktól, de az indítás utáni „élmény" minden képzeletünket alulmúlta...**

Tartozom nektek egy vallomással: én ezt a játékot nem játszottam végig. Általában igyekszem minden programot végigvinni, amiről tesztet kell írnom, de az Expendables 2 esetében egész egyszerűen nem tudtam erőt venni magamon, köszönhetően annak a borzalomnak, ami játékélmény címén várt rám. Mielőtt bárki elitistának nevezne, aki csak az AAA-kategóriás játékokért rajong, elárulom, hogy nincs nekem semmi bajom az egyszerű játékokkal, általában nagyon jól szórakozom az indie címekkel, és órákat tudok eltölteni az olyan apróságokkal is, mint a nemrégiben tesztelt Bang Bang Racing. Elméletileg a Feláldozhatók játékfeldolgozása is könnyed szórakozásnak készült, egy olyan felülnézetes shooternek, amiben a filmek négy ikonikus karakterét irányítva kell lemészárolni az ellenfeleket. Mindezt amúgy meg is találhatjuk a játékban, egyedül a valódi szórakozást sikerült kispórolni belőle...

ÁLDOZAT VAGYOK

A menübe lépve rögtön olyan érzés fogadott, mint a mozifilmek esetében, hiszen a kidolgozást látva azonnal megcsapott a '80-as évek hangulata – ezúttal azonban egyáltalán nem jó értelemben. Túlélendő a sokkot, gyorsan a kampányra kattintottam, és azonnal feltűnt az első, nem túl biztató jel: a végigjátszható négy fejezet összes pályája elérhető már az első perctől, tehát ha úgy tartja kedvünk, akkor kezdhetjük a játékot a legutolsó fejezet legutolsó pályájával is. Elsőre nem értettem, hogy erre mi szükség van, aztán pár perc játék után leesett a tantusz: a fejlesztők így akarták elérni, hogy a játékosok megnézzék az összes pályát, mert ha egymás után, folyamatosan kellett volna megnyitni őket, akkor soha, senki nem tudta volna meg, hogy milyen szakaszok kerültek a második fejezetbe.

EZ TÉNYLEG ROSSZ

Hihetnétek azt, hogy most túlzok, de erről szó sincs, ugyanis az Expendables 2 játékmenet tényleg borzalmas. Adott négy karakter (a program ugyanis kooperatív módban is tolható), és őket irányítva kell eljutnunk A-ból B-be a felülnézetből látható terepen. Dolgunk nem lesz sok, csak lelőni a pályánként ránk szabaduló nagyjából ezer ellenfelet. És itt jön a játék legkatasztrofálisabb része: a karakterek mozgásanimációja röhejesen gagyi (mindenképpen érdemes az „ugrással" kezdeni a dolgot), és ami még ennél is rosszabb, hogy az akció pillanatok alatt káoszba fullad, és az embernek fogalma sincs, hogy pontosan kire lő, illetve, hogy a lövések egyáltalán találnak-e. Ez egyrészt köszönhető a túlságosan aktívan pusztító társainknak (akiket a mesterséges intelligencia megállíthatatlanul tol előre), és annak, hogy néha egész egyszerűen azt sem látjuk, hogy hol van a miniatűr célkeresztünk. Mindezt csak tetézi az egy kaptafa ellenfelek áradata, a jobbára használhatatlan és rosszul kidolgozott fedezékrendszer, illetve a bűn ronda robbanások, és a levegőben elfekvő rosszarcúak látványa. A pályákon aztán vannak felvehető fegyverek, és mindenféle teljesítményfokozó buffok is, azonban ezeknek a használata nagyjából teljesen felesleges, egyedül a hardcore módban leszünk rászorulva arra, hogy jobban odafigyeljünk marcona zsoldosainkra.

Habár még csak szeptember van, mi már most szeretnénk kiosztani az év legrosszabb játéka címet az Expendables 2-nek

CSAPÓ, ENNYI!

A teljesen ész (és tét) nélküli lövöldözés már az első pályán halál unalmassá válik, ám az igazi pofon akkor érkezik, mikor kiderül, hogy az egész játék ebből az agyatlan mészárszékből áll. Néha ugyan egy-egy jármű ágyúja mögül kell osztani a halált, de ezzel nagyjából ki is merült a változatosság – még az a szerencse, hogy legalább a pályák máshogy néznek ki. Amúgy a játék talán egyetlen pozitív tulajdonsága az, hogy a terepek, amiken végig kell masíroznunk, legalább szépen meg vannak rajzolva. A szinkron sem pocsék, és a karaktereket még fejleszteni is lehet (vagy fizetős DLC-vel kimaxolni), mindez azonban édeskevés ahhoz, hogy a játék akár csak egy kicsit is élvezhető legyen. 2012-ben az ilyesmit még ingyen is szégyen lenne a játékosokra tukmálni, 15 euróért pedig kifejezetten gyalázat – nem is értem, hogy a Ubisoft miképp adhatta a nevét egy ilyen elképzelhetetlenül gyenge fércmunkához.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Zootfly**
MŰFAJ **akciójáték**
MULTI **4 fős kooperatív mód**

GÉPIGÉNY

Két magos CPU, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 8xxx széria vagy ATI Radeon HD 4xxx széria, 4 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Teljesen felesleges filmadaptáció, élvezhetetlen játékmenettel.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **20%**

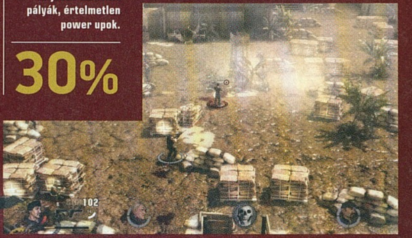
PRO

A körítéssel alapvetően nincs baj, és a szinkron is tűrhető.

KONTRA

A játékélmény kritikán aluli. Gagyi animációk, élvezhetetlen akció, teljesen monoton pályák, értelmetlen power upok.

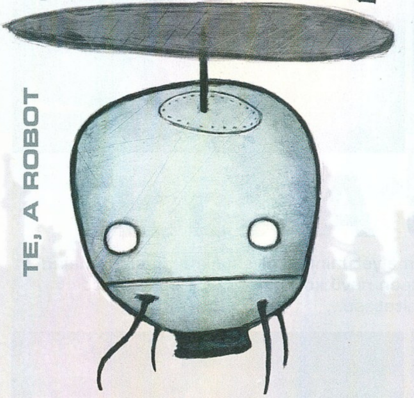
30%

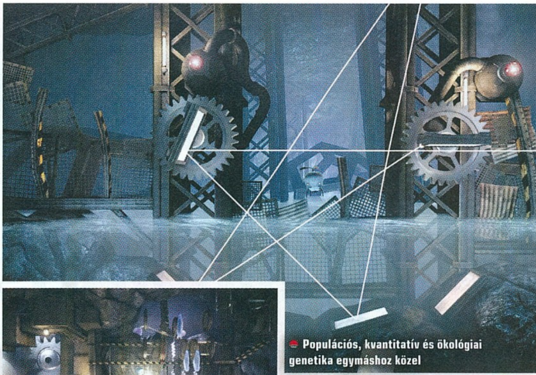


Mi is inkább elmegyünk repülőből ugrálni, mintsem, hogy még egyszer elindítsuk ezt a játékot

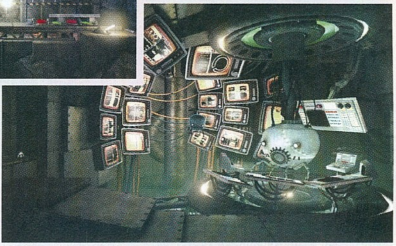
Unmechanical

TE, A ROBOT





Populációs, kvantitatív és ökológiai genetika egymáshoz közel



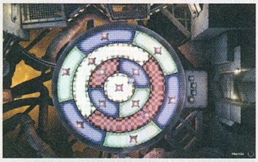
[IRTA KREDENC] **Azt hiszem, nem is kell jobb ajánlólevél egy játékhoz annál, ha azt írom róla, hogy múzsái között olyan indie-klasszikusokat találunk, mint a Machinarium és az Insanely Twisted Shadow Planet, miközben saját egyéniségét is megőrzi és csillogtatja...**

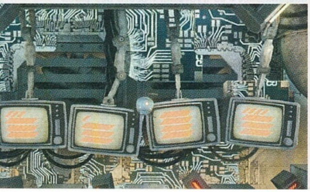
Az Unmechanical, hasonlóan sok független játékhoz, pár egyetemista szerelemprojektjéből nőtt kereskedelmi termékké. A svéd srácok saját stúdiót alapítottak Sublime Interactive néven, amit később átneveztek Talawa Gamesre, és hogy gyermeküket felneveljék, igénybe vették az Unreal fejlesztői készlet idomításában már rutinos honfitárs Teotl Studios (a remek The Ball készítői) segítségét, illetve a Paradox Interactive támogatását. E példás skandináv kooperáció gyümölcse tehát ez a kedves, szerethető cucc, amelyben egy kiutat kereső kis repülő robotot terelgetünk egy különös, organikus szerkezet belsejében.

Az Unmechanical egy igazán kedves puzzle játék, amelyen egyaránt érződik a fejlesztők szeretete és tehetsége is

ROBOTTÁNC

A játék, ahogy a bevezetőben írtam, le sem tagadhatná az Amanita Design munkáinak áldásos hatását, hiszen itt is egy néma szereplőt kell irányítanunk úgy, hogy a sztorit a fejünkben kell összeraknunk, miközben a hangulat, a látvány és a hangok összhangja valóban beszippant minket az események közepébe. Szegről-végről tehát egy kalandcímről van szó, ám sokkal inkább illik rá a fizikai puzzle besorolás, hiszen más dolgunk nincs, mint rájönni, hogyan juthatunk ki egy adott pályaszakaszról, ehhez különféle feladványokat kell megoldanunk, súlyokat pakolgatva, adott sorrendben gombokat nyomogatva, kapcsolókat aktiválva, tükröket állítgatva. A játék több szakaszból áll, ezek között karakterünk új tulajdonságokkal gazdagodik, így az egyes helyszínek korábban elzárt részei is felfedezhetővé válnak. Az irányítás pofonegyszerű, hiszen a kurzornyilak mellett csak egy gombra van szükségünk, amelylyel hősünk vonósugarát bekapcsoljuk, ez helyettesíti ugyanis a kezünket, de akár egy játékvezérlőt is bevethetünk. A tervezőket dicséri, hogy bár sok az ismétlődő feladat, mégsem válik unalmassá a játék, mivel mindig van valami friss elem, ami az egészet feldobja, új színekkel élénkíti.





GYORS MERÜLÉS

Maguk a feladatok nem túl bonyolultak, általában elég hamar rá lehet jönni arra, mi a teendő, bár azért lesz pár pillanat, amikor tanácstalanul repkedsz ide-oda; ez ugye az emlegetett cseh csapat munkáinál is jelen van, úgy a Machinariumban, mint a legutóbbi Botaniculában, vagy a fent citált Insanely Twisted Shadow Planetben, amely hasonló alapmechanizmussal bír. Ha nagyon elanyátlanodnál, az F1 megnyomásával lehet kérni némi segítséget, mely egy gondolatbuborékba foglalt ábra képében jelenik meg – igaz, néha nehéz rájönni, mire is utal, így én azt javaslom, próbálj meg enélkül boldogulni (ráadásul ezt egy achievement is jutalmazza). Mondom, nem nehéz a dolog, bár sajnos a „Quantum Corundrum faktor" itt is befigyel. Van három olyan feladat, amihez nem a józan észre, hanem fürge ujjakra, a billentyűk vagy az analóg kar gyors és ügyes nyomkodására/pöckölésére van szükség, ami miatt én megint csak bosszús vagyok, ezt jó lenne meghagyni a szívatós platformerek számára – mert az azt kedvelők, illetve a nyugis, elrévedős, gondolkodtató játékra vágyók halmazának szerintem meglehetősen szűk a metszete... Az biztos, hogy ezek az idegesítő etapok az én kedvemet jó időre elvették az újbóli végigjátszástól, ami nagy kár, hiszen az élmény kedvéért amúgy szívesen alámerülnék újra és újra ebbe a varázslatos világba, főleg, hogy a játékidő igencsak rövid, 3-4 óra alatt kényelmesen végig lehet nyomni az egészet. Külön ajándék, hogy kétféle befejezés is vár rád, ezek megtekintéséhez azonban elég, ha a stáblista lepörgése után a főmenüből a „Folytatás" pontra böksz, és a legutóbbi mentési ponttól pár perc alatt „elintézheted" a másik lezárást is. Ezért az íróknak mindenképp dicséret jár, ugyanis két teljesen ellentétes végkicsengésről van szó, ami nagyon jól megkoronázza az addig látottakat/átélteket.

SKANDINÁV MÓDRA

Az Unmechanical erős indítás egy kezdő csapattól. Bár van hová fejlődniük, de ennyi tehetséggel, jó ízléssel, hozzáértéssel úgy vélem, még nagy dolgokra hivatottak. Kíváncsian várom a következő projektjüket, egyben megemelem a kalapom a svédek előtt, akik példamutatóan segítik, támogatják honfitársaikat álmaik megvalósításában, amiből aztán mi, játékosok profitálunk a legtöbbet. Szép volt, srácok!

ADATOK

KIADÓ
Paradox/Future Games

FEJLESZTŐ
Talawa Games/ Teotl Studios

MŰFAJ
puzzle/kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, SM3 512 MB VGA, 1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Kellemes látványvilágú, kedves, szerethető puzzle/kaland, élvezetes játékmenettel, fejtörőkkel, és az egészen átsütő tehetséggel.

GRAFIKA: **89%**
HANG: **79%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **76%**

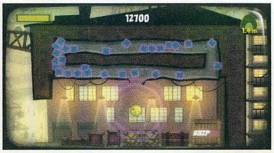
PRO

Remek látvány, jól összerakott mechanizmus, okos feladványok...

KONTRA

...amik között van pár fölösleges ügyességi elem, és a játékidő is elég rövid.

75%



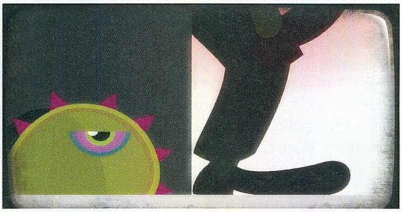
ARANYOS MASSZA

Tales from Space: Mutant Blobs Attack

[ÍRTA CHOCHO] **A Mutant Blobs Attack egy kiemelkedő indie-játék, melyet minden olvasónknak melegen ajánlunk. Egyedül azt bánjuk, hogy a fejlesztőknek a Chris McQueen nevű kolléga ellenére sem jutott eszükbe egy felfalható, Steve keresztnevű névrokon szerepeltetése...**

Emlékszem, még gyerekként kaptam el a tévében a Massza című '80-as évekbeli horror-vígjátékot, és bár mai szemmel nézve az egész mozi inkább vicces, mint ijesztő, 12 éves fejjel napokig csak zseblámpával voltam hajlandó éjjel elbotorkálni a fürdőszobáig. Tudom, butaság, de a keserves kínok közepette üvöltő, elevenen elolvadó áldozatok képe folyton lelki szemeim előtt lebegett... Tanulság: 12 évesen maradjatok a Péntek 13 filmeknél, azok sokkal barátságosabbak! Minden bizonnyal nem én vagyok az egyetlen, akit megérintett az alkotás, vagy

megorrolnátok rá. A Mutant Blobs Attack játékmenetének lényege ugyanis nem más, mint a pusztítás. Masszánk apró kis trutyiként kezdi egy kollégiumi laborban, és minél többet eszik, annál nagyobb



Amennyiben tudósok lesztek, egy dolgot semmiképpen ne felejtsetek el, a masszákkal nagyon vigyázzatok! Vagy legalább zárjátok el őket rendesen!

Hiába volt a PS Vita a debütáló platformja, a Mutant Blobs Attack PC-n is kiváló játék, remek kikapcsolódás pár órára

épp a mára méltatlanul elfeledett, '50-es évekbeli eredeti, a fiatal Steve McQueen főszereplésével. Máskülönben talán soha nem készül el a Mutant Blobs Attack, és sosem falhatjuk fel a gonosz tudósokat, no meg a pofátlan tévériporterek tucatjait.

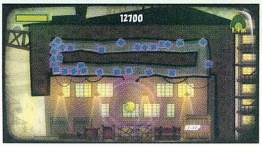
A MASSZA VISSZAFOLY

A Mutant Blobs Attackről érdemes tudni, hogy elsőként PS Vitára jelent meg, mivel azonban a Sony marokkonzolja sehogy sem akar sikeres lenni, a fejlesztésért felelős DrinkBox úgy döntött, hogy PC-n is elérhetővé teszi a logikai elemekkel tarkított indie platformert. A sztori szerint egy egyetemi laboratóriumban kegyetlen kísérleteket folytatnak, melynek eredménye egy mindenre elszánt, masszaszerű kis lény. Gerinctelen hősünknek egy nap elege lesz az állandó szurikból és lézersugarakból, így megszökik, majd bosszút esküszik az egész emberiség ellen. Az alig pár órás játék ezt a sikeres megsemmisítő hadjáratot hivatott feldolgozni, és bár könnyen hihetnénk, hogy a Mutant Blobs Attack egy komor játék, valójában az egészet átszövi a fergeteges humor. Mivel beszéd nincs, a játék kizárólag vizuális úton kommunikál, és nincs egy olyan képkocka, amikor ne látnánk valami mosolyra fakasztót. Már a cuki kis masszánk szigorú tekintete is magáért beszél. Most komolyan, ti tudnátok rá haragudni...?

MASSZÁBÓL GYÚRT JÁTÉKÉLMÉNY

Nos, az attól függ. Ha megenné a családotokat és elemésztené az otthonaitokat, akkor elképzelhető, hogy egy icike-picikét lesz. Először csak kicsiny dolgokat olvaszt magába, mint pár radír, egy dobókocka, vagy a lefolyó dugója. Később viszont akkorára nő, hogy már a mozgósított hadsereg tankjai sem jelentenek számára többet egy vasban gazdag ebédnél. Persze odáig el is kell jutni valahogy, amit a pályatervezői zsenialitás igyekszik megnehezíteni. A Mutant Blobs Attackben a hangsúly a platformer-részeken van. Ezeket váltogatják repkedős, logikai, illetve akciószakaszok, kellő sűrűséggel. E kombináció meglepően egészséges elegye garantálja a kihívást, igaz, a játék nem nevezhető nehéznek, lévén, ha meghalunk, szinte ugyanott éledünk újra, sőt, még a klasszikus értelemben vett ellenfelek (nincs túl sok) sem tudnak olyan nagyot sebezni, hogy elmenjen

Mit mond a mamamassza a kicsinyének? Ha nagy leszel, még házakat is bekebelezel!



ADATOK

KIADÓ
DrinkBox Interactive

FEJLESZTŐ
DrinkBox Interactive

MŰFAJ
indie platformer

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz-es CPU, 512 MB RAM, 256 MB VGA, 300 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Jópofa, szórakoztató és hangulatos platformjáték, igencsak pénztárcabarát árcédulával (7 euró).

GRAFIKA:	90%
HANG:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

Remek hangulat és aranyos körítés, kiváló nehézségi szinttel.

KONTRA

Az irányítás PC-n helyenként elég nehézkes, és a zene is repetitív kissé.

85%

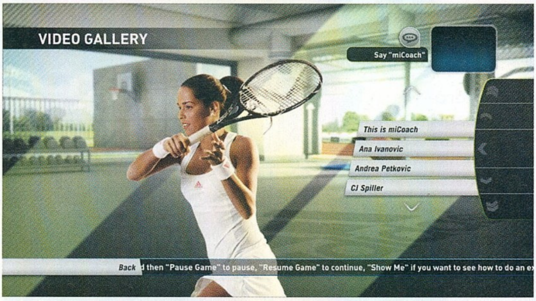
a kedvünk a kalandtól. Lerí a programról, hogy a puszta szórakoztatás volt az alkotók célja, így aki véres verejtékkel szeretne megfizetni a pályavégi statisztikákért, az jobban jár egy Super Meat Boy-jal.

ELDUGULT LEFOLYÓ

A Mutant Blobs Attackbe szinte képtelenség belekötni. Tény, hogy alig 3-4 óra alatt végigfuthatunk rajta, de a pályákon elrejtett többi masszahaver megtalálása, a barátaink rekordidejének megdöntögetése, és a minél magasabb pontszám elérése bőven elég hozzá, hogy még egyszer nekiessünk – arról nem is beszélve, hogy a játék hangulata még a legsúlyosabb őszeleji depresszión is könnyedén átlendíti a játékosokat. Az is igaz, hogy a zene végig ismétlődik, de a repetitív muzsika illeszkedik az atmoszférához, szóval annyira mégsem vészes a dolog. Van azonban valami, ami miatt kénytelenek vagyunk ingatni a fejünket. Mint már írtuk fentebb, a Mutant Blobs Attacket eredetileg PS Vitára tervezték, a konzolnak pedig fontos funkciója az elülső és hátulsó érintőpad. Ezt a szakadékot a PC-s változatban úgy próbálták áthidalni a fejlesztők, hogy miközben a billentyűzettel (vagy az ajánlott kontrollerrel) terelgetjük a masszát, addig az egyes platformokat egérrel lökdösünk ide-oda. Ez a hüvelykujjunkkal nyilván nem lenne olyan nehéz, de PC-n sokszor kellemetlen, mert gyakorlatilag két kézzel kell irányítani a játékot, mindezt irtó gyorsan. Persze szó sincs súlyos negatívumról, a Mutant Blobs Attack így is remek program. De egyben bizonyíték rá, hogy a mozgásérzékelésre kifejlesztett programok nem igazán működnek jól PC-s környezetben. Ennek ellenére mi kimondottan ajánljuk a játékot, hisz mind az ára, mind a tartalma kiváló.

KELJ FEL ÉS FUSS!

adidas miCoach



[ÍRTA MIDNITE] **Kéne egy program, ami felállít neked egy tervet, megmutatja a gyakorlatokat, statisztikát vezet az edzésekről, közben híres atléták hangján szólít meg, és megosztja a barátaiddal eredményeidet? A miCoach ilyen... de a kisbetűs részért olvass tovább.**

Bár a Kinectet alapvetően a mozgásra ösztönzés szórakoztató eszközének tervezték, a kifejezetten edzésre használható programok száma egyre nő. Nem véletlen ám, hogy bizonyos időközönként a Kinect figyelmeztet, pihenj le, ha fáradtnak vagy izomlázasnak érzed magad. Aki kalimpált már kézzel-lábbal, teljes beleéléssel a Fruit Ninja előtt, vagy próbált lerombolni kisebb falvakat egy Rancor bőrébe bújva, az pontosan tudja, hogy komplett aerobik edzéssel ér fel a mozgásérzékelős játékok tartós irányítása.

Innen pedig pofon egyszerű volt meglátni a piaci rést: a direkt fogyni vagy szálkásodni vágyó konzoltulajoknak szóló címek szaporodni kezdtek, s itt is van a legújabb inkarnáció. Amit a miCoach jobban csinál az eddigi hasonló próbálkozásoknál, az a sportág választék lenyűgöző palettája. Amit rosszabbul, az kábé minden más.

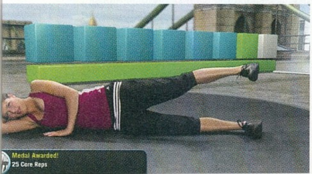
AMERIKAI FOCI A NAPPALIBAN

Kezdjük egy fontos ténnyel: a Kinect szenzor az optimális működéshez úgy két méter távolságot kér. Ez a legtöbb alapszintű végtagemelgetéssel irányítható játékra igaz, egy edzőprogram esetében viszont jóval szélesebb sugarú körben kell mozgolódni. Gondold ezt át, mert ha még bútortologatással vagy némi belsőépítészeti praktikával sem tudsz kábé három méter szabad teret rittyenteni a lakásban, akkor a miCoach árát egy percnyi sikerélmény nélkül dobod ki a kukába. Ha megvan az ideális környezet, már csak választanod kell, milyen sportágban szeretnél jeleskedni. Amerikai foci, sima foci, tenisz, kosárlabda és futás közül választhatsz, a tréning pedig az adott sporthoz szükséges kvalitásokra és izmokra fog rágyúrni. Bizonytalankodók az általános fitnesz programra is voksolhatnak, mely mindkét nem igényeire szabva érhető el.

Nagy előnye és újítása a miCoach-nak, hogy az Adidas jóformán az összes leszerződött szupersztárját felvonultatja benne. Méghozzá nemcsak az átvezető videók vágóképeként, hanem a sportágakhoz rendelt, szinte hús-vér személyi edzőként, akik a monitoron szó szerint melletted állva mutogatják a helyes mozdulatokat. A legmodernebb motion capture technológiával digitalizált alakok nemcsak együtt csinálják veled a gyakorlatokat, de saját hangjukon biztatnak (vagy parancsolgatnak), ami egy valódi sportrajongó számára az élvezetek netovábbját fogja jelenteni.

Ha imádnád Dwight Howard kosaras edzéstervét ellesni, vagy Jessica Ennis olimpiai aranyérmet érő kemény rutinját követni, akkor be fog szippantani ez a „játék". Roppant meggyőző a valódi atlétákra alapuló rendszer, hiszen kipróbált és működő edzéstervekről van szó, amik jó eséllyel tényleg érnek valamit azok számára, akik valóban fizikai állóképességük javítását célozzák meg, és kitartóan követik a tervet. Érdemes az Adidas oldalán rögtön regisztrálni egy miCoach accountot, ami az Xbox-szal szinkronizálva bárhonnan lekérdezhetővé és barátaid számára láthatóvá teszi eredményeidet.

Képen jól néz ki a dolog, viszont a gyakorlatokat végezve elég nehéz a képernyőre koncentrálni



És a többiek?

Az Adidas miCoach most a harmadik nagy versenyző a virtuális személyi edzőt kínáló programok sorában. A Your Shape: Fitness Evolved nevéhez híven az általános erősítés és fitnesz tervek megvalósításában segíti a sportosabb konzoltulajokat, a UFC Personal Trainer pedig a ketrecharcosok edzéseit viszi be az otthonokba.

A RÉSZVÉTEL A FONTOS, GYŐZELEM NEM LESZ

Sajnos mégsem tudom ajánlani a miCoach-ot, mint a személyi edző olcsóbb alternatíváját, s ez nagyrészt az irányítás hibája. Kontrollert nem támogat a játék, marad a hadonászás, vagy a (megbízhatatlansága miatt frusztráló) hangvezérlés, ami a hihetetlenül komplikált menük útvesztőjében borzalmasan nehézkes. Mire eljutsz az aktuális tréningporció indításáig, a karodban már izomláz van a menükezeléssel járó miniedzés után...

Nem kielégítő a mozgásérzékelés azon része sem, ami aktuális testhelyzetedet méri fel, főleg a test elé húzott végtagok izzasztják meg. A komplexebb pózoknál gyakorta elakadtam, mert a Kinect nem érzékelte helyesnek a mozdulataimat, és végül skippelnem is kellett az adott gyakorlatot. Sokszor az ismétléseket a program csak akkor számolja, ha jó ütemben teljesíted őket, ami egy újabb nehezítés – főleg, hogy a padlón hasalva, vagy nagyobb ívű mozdulatokat kivitelezve lehetetlen a monitort bámulni, kedvenc edződ így hiába ismétli buzgón a fekvőtámaszokat. Zavaró az is, hogy egyes gyakorlatokhoz a miCoach súlyzókat vagy fitnesz labdát kér, ám ezt csak az edzésterv kiválasztásakor hozza tudomásodra. Jó, a gyakorlatokat simán át lehet ugrani (jól jön, ha nehéznek találod vagy nincs a fiókban felszerelés hozzá), de akkor is nehezményezem, hogy más játékoktól eltérően itt hiányzik az opció a sportfelszerelések nélküli terv összeállítására. Így bár a miCoach elviekben sok remek tartalommal van tele, kivitelezési problémái lehetetlenné teszik, hogy valódi sportemberek hasznos segítője legyen. Ha kijön egy javított verzió, esetleg második rész, én első leszek a rajtvonalnál – addig viszont ez a cím a pálya szélén marad.

ADATOK

KIADÓ
505 Games
FEJLESZTŐ
Chromativity
MŰFAJ
fitnesz program
MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Láttam már sokkal jobb edzőprogramot is, bár az elérhető sportágak számában ez felülmúlhatatlan.

GRAFIKA: **63%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Olcsóbb, mint egy személyi edző, és ki sem kell mozdulni a lakásból.

KONTRA
Nehézkes irányítás, rosszul működő mozgásérzékelés és átgondolatlan menürendszer.

64%

LŐDD A ZOMBIK KÖZÉ!

PLANTS VS. ZOMBIES

[ÍRTA BATE] **A Plants vs. Zombies minden idők egyik legszórakoztatóbb tower defense játéka, ami sokunknak okozott álmatlan éjszakákat. A veszély most is fenyeget, hiszen a flipperzseni Zen Studios növényekre és zombikra alapozva készített egy vadonatúj pályát a Pinball FX 2-höz és a Zen Pinball 2-höz!**

A Plants vs. Zombies flipper elsőre nem tűnik bonyolultnak, de a teljes felfedezés sok időt igényel

A z elmúlt pár hónapban rendszeresen megemlékeztünk a magyar Zen Studios háza táján zajló eseményekről: interjúztunk velük, és bemutattuk a készülő új játékaikat (2012/07), teszteltük az Avengers Chronicles flipper asztalokat (2012/08), illetve az elsők között írtunk a szeptember 4-én megjelenő Zen Pinball 2-ről (2012/09). És a sor ezzel még nem ért véget, hiszen már a megjelenés előtt rátehettük a mancsunkat a Zen Pinball 2-vel egyidőben debütáló, DLC formájában letölthető Plants vs. Zombies Pinball tesztverziójára, ami egyaránt elérhető lesz PlayStation 3-ra, Vitára és Xbox 360-ra is.

A TÖKÉLETES ADAPTÁCIÓ

A Zen Studios már a Marvel Pinball asztalaival is bizonyította, hogy van érzéke a sikeres témák flipperre adaptálásához, és nem hazudtolták meg magukat a PopCap által fejlesztett Plants vs. Zombies esetében sem, hiszen a hasonló névvel ellátott asztal valami egészen zseniális lett. Az egy dolog, hogy a fejlesztők hihetetlen precizitással álmodták újra a PvZ grafikus világát egy flipper formájában, ám nemcsak a látvány terén alkottak maradandót, de a játékmenet terén is, hiszen miközben a pályán elhelyezett négy kar segítségével igyekszünk a lehető legjobb pozícióba lökni a rendelkezésünkre álló golyókat, folyamatosan jelen van a PopCap sikerjátékának könnyed hangulata, az összes ikonikus elem és „szereplő" kíséretében.

ÉLD ÚJRA A ZOMBIINVÁZIÓT!

Persze az első, amire rácsodálkozunk, az a grafika. A Zen dizájnerei ezúttal is kitettek magukért, hiszen minden egyes pixel a helyén van, ahogy a játék elején a kamera

végigpásztázza a pályát, rácsodálkozunk minden kis részletre, gyönyörködünk a színekben, és vigyorgunk, mikor felfedezünk egy újabb, a PvZ-ből ismerős elemet. A hasonlóság azonban nemcsak a látványban érhető tetten, akármilyen hihetetlen, a Zen fejlesztőinek az eredeti Plants vs. Zombies számos elemét sikerült átültetnie erre az asztalra.

A dolog eleve úgy kezdődik, hogy a lődözendő golyók egy borsószemet formáznak, és a pálya közepén van egy eltéveszthetetlen rekesz SUN felirattal, ahová ha bereptíjük a golyót, akkor azonnal megjelenik a PvZ egyik régi ismerőse, a cuki napraforgó. Hihetnénk azt, hogy csak dísznek van, azonban erről szó sincs, ugyanazt teszi, amit az eredeti tower defense játékban már megszokhattunk tőle: dobálja magából a napfény pontokat, amit nekünk a golyók segítségével kell összegyűjtenünk. De nemcsak ő tér vissza, hanem a zombik is, akik bizonyos időközönként feltűnnek az asztalon (viccesen rémisztő 3D-s valójukban), és természetesen jól irányzott lövésekkel kell elpusztítanunk őket, miközben szép lassan csoszognak a flipper alján található karok felé. Vannak kisebb inváziók és nagyobbak, ráadásul idővel megjelennek a színen a tuningolt élőhalottak is, akik vödrökkel és útjelző bójákkal védik magukat – őket természetesen nem elég egyszer eltalálni, több találkozás szükséges a megállításukhoz. A sikeres zombiirtás után viszont itt is pénz jár, amit szintén a golyókkal kell begyűjteni, és a bónuszok formájában gyűlő összeg nemcsak arra jó, hogy egyre magasabb pontszámot érjünk el, de erősebb növények is elérhetőek vele. Mindez persze még csak a kezdet, hiszen megnyitható a kissé flúgos szomszéd, Crazy Dave is, aki a kocsijával hajt be az asztal közepére, beüzemelhetjük a dinnye-katapultot, és itt is a fűnyíró az utolsó mentsvár, hiszen az ismerős hangeffekt kíséretében zúg vissza a megmentett golyó a pályára.

NEMCSAK PROFIKNAK

A Plants vs. Zombies tehát tényleg igazi móka, és nemcsak az ismerős elemek miatt, hanem azért is, mert a Zen korábbi asztalaihoz hasonlóan ez a flipper is ezméletlenül jól van összerakva. A PvZ egyrészt a könnyebb pályák közé sorolható, hiszen itt elég ügyetlennek kell lenni ahhoz, hogy elveszítsük a golyót, így a kezdők is jól elboldogulnak vele, az első 30-40 milliós rekord szinte hipp-hopp, elérhető. Ennek ellenére viszont a profik sem maradnak hoppon, hiszen a pálya összes funkciójának kiismerése, a durva multiball akciók kivitelezése, és Zomboss megnyitása most is kitartást és sok gyakorlást igényel.

Ha tehát már felfedezted magadnak a Zen Pinball/Pinball FX világát, akkor azért lesz érdemes beszerezni ezt az asztalt, ha pedig még ismeretlen számodra a terep, akkor azért, mert a Plants vs. Zombies flipper tökéletes nyitány lehet egy hosszan tartó szerelemhez. A DLC formájában elérhető pálya nagyjából 750 forintot kóstál majd a PSN-en, az Xbox Live-ról pedig 240 MS pontért szedhető majd le – ennyit pedig még a hülyének is megér ez a remek móka!

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

MŰFAJ
flipperszimulátor

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

A Zen Studios egy jól ismert játékra alapozva építette meg a legújabb flipperét, és nem hibáztak, a PvZ egész egyszerűen zseniális.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Tökéletes „adaptáció", kezdőknek is szórakoztató, és kihívás is van benne.

KONTRA
Nem lehet belekötni.

95%

PC-re is!

Korábban is írtuk már, de most már 100 százalék, hogy a Zen Studios flipperjei a PC-s közönségnek is elérhetőek lesznek. Igaz, hogy csak a Windows 8 operációs rendszeren belül, de ez is több mint a semmi. A Pinball FX 2 PC-s megjelenésének dátuma ráadásul már ismert, hiszen már tuti, hogy a Windows 8-al párhuzamosan, október 26-án kerül be a Játékok menüpont alá!

ISTENI (SZÍN)JÁTÉK

Babel Rising

[ÍRTA MIDNITE] **A bibliai Bábel sztoriban Noé utódai égig érő torony építésébe fognak, hogy felérjenek Istenhez. A mindenható ettől begurul, összezavarja az emberek nyelvét, akik kommunikáció nélkül nem tudnak összehangoltan építkezni, s szétszélednek a világ sarkaiba.**

Ebben a játékban te vagy a történetbeli Isten, csakhogy lingvisztikai problémák okozása helyett tűzgolyókat és sziklákat dobálsz lefelé, vagy simán csak vízbe fojtod a rakoncátlan kis humánokat. Sokkal érettebb és izgalmasabb kezelése ez a problémának, nem igaz?

BÁBELI ZŰRZAVAR

Első és egyetlen képviselője a Babel Rising, a Szentírásra lazán épülő tower defense játék műfajának. Esztétikai megoldásában kifejezetten hasonlít Bruegel híres Bábel tornya festményére, és ha az ember nem ragaszkodik a keresztény istenképhez, a játékmenet is rettentő ígéretes. A pályákat egy elnagyoltan felhúzott épületvázzal kezdjük, erre tekintünk Istenként a magasból, várva az építkező emberek érkezését. Minden szinten előre meghatározott az épp teljesítendő cél, mint például 40 darab pap likvidálása, vagy az építkezés 9 percen át tartó sikeres akadályozása. A munkások hamar nekilendülnek, újabb és újabb szakaszait húzva fel a spirálisan épülő objektumnak – persze csak akkor, ha sikerül élve odajutniuk az épület megfelelő pontjához. Istenként mi a természet minden elemével akadályozhatjuk őket: feladatunk villámokkal megcsapásnak, jégesőben megfagyasztani, tűzviharban megsütni és óriási sziklákkal kilapítani minden reménybeli kőművest.

A négy elemnek (vagy helytállóbban: csapásnak) van egy sima, célozható, és egy nagyobb területre kiterjedő támadása – ez utóbbi elég lassan töltődik vissza. A használatukhoz szükséges mana folyamatosan generálódik, illetve a csapások használata feltölti a hozzájuk kapcsolódó Ultimate Powert, ami egy globális, nagyon hatásos és tömeggyilkos megnyilvánulása az adott őserőnek (mondjuk vízözön vagy elektromos vihar). Szóval a lényeg az isteni pozíció minél további megóvása, és az emberkék változatos módon való szétcsapása, a minél ügyesebb kombókat ugyanis bónuszokkal díjazza a játék. Kifejezetten mókás, ahogy szállnak a vidám „Armageddon!", „Kataklizma!" és „Büntetés!" feliratok az elért szorzók után, ahogy Istenként osztod az ítéletet a túlbuzgó emberiség felett. Ja, ez mókás... Egy ideig. De mint a legtöbb történet, sokadszorra már ez sem olyan izgalmas.

Habár elsőre tényleg kiváló mókának tűnik Istenként pusztítani a szerencsétlen építészeket, a dolog nagyon hamar unalomba fullad

HARAGOS ISTEN... IZÉ, GAMER VAGYOK

Nem tudnám megfogalmazni, milyen tulajdonság tesz egy tower defense címet hosszan játszhatóvá, de biztos, hogy a Babel Rising nem rendelkezik vele. A cel-shaded grafika közepesen szép, de nincs kifejezett esztétikai különbség nemhogy két pálya, de még a különböző megnyitható tornyok közt sem. A végítélethez illő teátrális zene például adná magát, ehelyett kifejezetten monoton alapzajokat kapunk, amibe néhány aranyoskodó hangeffekt vegyül a halomra pusztuló emberkék felől. A hangulat tehát eklektikus, a feladatok pedig különösebb változást nem hoznak a játékmenetbe, hiába kell 9 helyett 14 percig kitartani, vagy néha tűzgolyókkal megcsáklyázni pár kikötni próbáló építész hajót. Vannak papok is az emberiség soraiban, őket mágikus burok védi (a színéből látni, hogy melyik elemtől) így csak egy eltérő elem támadásával küldhetjük (nos, Istenként inkább hívhatjuk) őket a másvilágra. Igen, a pályákon kétféle őselemet variálva szórjuk a kénköves poklot – ezt a kettőt értelmetlen módon mindig manuálisan vesszük fel, bár választani a kampányban nem is tudnánk másikat. Más a helyzet a Survival módban, ahol például van értelme kedvencet választani a pusztító elemek közül, ugyanis az összesből csemegézve indulhatunk neki a tornyunknak. Itt az egyetlen cél addig kitartani Isteni magányunkban, amíg csak lehet! Kis rutinnal akár órákon át rombolhatjuk az emberiség szánalmas építményeit, már ha van affinitásunk ehhez az első percek után...

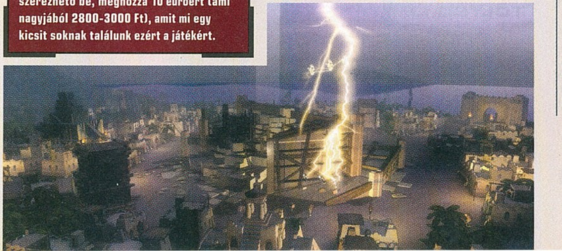
Multiplayerben egymás ellen (vajon melyikünk akadályozza sikeresen hosszabb ideig a szánalmas tornyocska építését), illetve együtt (az őserőket egymás közt elosztva, humanoid teremtményeket kooperatívan pusztítva) is játszhatunk, ha akad egy hasonlóan tower defense mániás és vallásilag pártatlan barátunk, aki nem kiált blaszfémiát már a töltőképernyő láttán.

KINECT NÉLKÜLI KINECT ARCADE

Rengeteg játékot találunk az XBLA-n Kinect támogatás nélkül, és a Babel csak annyiban különbözik tőlük, hogy a fejlesztők szerint az ő játékuknak van mozgásérzékelős része. Aki próbálta a kritikusok közül, mind azt mondta, hogy Kinecttel játszani a Babel Risingot olyan élmény volt, mint életlen műanyagkéssel fát vágni – frusztráló, röhejes és teljesen eredménytelen. Mire én eljutottam a játékig, a Kinect már be se kapcsolt alatta (könnyen lehet fejlesztői döntés mögötte) úgyhogy legalább ezúttal megkímélt az ég a tesztelés közbeni dührohamoktól. Szóval, ha a Kinect vagy az ígéretesen csengő alapsztori miatt vennéd meg a játékot, akkor eltanácsollak. Viszont ha tower defense rajongó vagy és jól tűröd a monotonitást, akkor isteni áldásom rá!

PC-re is!

Az eredetileg iOS-re és Androidra fejlesztett Babel Rising az X360-as és PS3-as megjelenést követően végül PC-re is megjelent augusztus végén, így senki nem marad ki ebből az „isteni" tower defense játékból. A játék a Steamen keresztül szerezhető be, méghozzá 10 euróért (ami nagyjából 2800-3000 Ft), amit mi egy kicsit soknak találunk ezért a játékért.



ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
White Birds/ Mando Productions

MŰFAJ
tower defense

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

Humorosan blaszfém körítésével egy ideig remek móka, de a játékmenet hamar kifullad. Minden tekintetben közepes.

GRAFIKA:	60%
HANG:	62%
JÁTÉKÉLMÉNY:	63%

PRO

És megteremté Isten a tower defense műfajnak ezt a játékot, és látá, hogy ez jól működik.

KONTRA

Ám három órával később Isten megunta ezt a játékot, és Orcs Must Die!-ozni kezdett.

62%

Agent Dash

[ÍRTA MO] **Az Agent Dash felrázza, ám nem keveri meg túlságosan az endless run játékok klónoktól hemzsegő állóvizét: a megszokott játékmenet ezúttal elegáns kémes öltözetben.**

A Temple Run című klasszikus 2011-es iOS-es megjelenése indította útjára azokat a játékokat, melyekben karakterünk magától fut a pályán, nekünk pedig mindig csak a helyes irányt kell megadnunk, illetőleg az utunkba kerülő akadályokat kikerülnünk, az összegyűjthető dolgokat pedig szépen bezsákolnunk. Az Imangi Studios játékának sikerét követően se szeri, se száma nem volt a bevált formulát kopírozó daraboknak, az Agent Dash azonban üdítő kivételnek tekinthető: ugyan nem írja újra a running gamek játékszabályait, a Pixar A hihetetlen családjának világát idéző kellemes grafikájával, és a

kémes „fedősztorival" azonban mégis elcsábítja az embert egy pár órás rohangálásra.

A képlet tehát egyszerű, szmokingban és kémkütyüket használva kell a folyamatosan változó pályán minél tovább szaladnunk, ám lépéseinkre nem árt odafigyelni, mert mély szakadékok, lézerfalak, lecsukódó ajtók nehezítik haladásunkat. Szerencsére hősünket cseppet sem zavarja elegáns öltözete, hatalmas ugrásokkal és becsúszó manőverekkel igyekszik kikerülni a lávafolyamokat és a mérgező vegyszereket tartalmazó hordókat. A lényeg, hogy a három sávra osztott pálya akadálymentes sávjába tereljük ügynökünket az érintőképernyőn végzett gyors ujjmozdulatokkal (az irányítás kalibrálható!), miközben a pályán feltűnő értékes gyémántok összeszedésére is figyelnünk kell. Utóbbiak azért fontosak, mert mindenféle kémcuccra válthatjuk be őket a főhadiszállásunkon, a jetpacktől kezdve egészen az időlassítóig bezárólag, ráadásul ezeket még fejleszteni is lehet. Mivel egyes felszerelések igen drágák, így beletelik majd néhány órába és pár csúnya falnakrohanásba, míg elegendő drágakő összegyűlik, mondjuk egy 8-10000 gyémántot kóstáló új Austin Powers-ös kosztümhöz. Az pedig kell, hiszen a játékot összeköthetjük a Facebook profilunkkal, így mindenki láthatja eredményeinket, illetőleg kihívásokat is intézhetünk az ismerőseink felé. Bár a játékmenet egy idő után kissé repetitívvé válik (dzsungel, bázis, város, dzsungel… stb.) és sokszor bosszantóak a sebesség miatt csak az utolsó pillanatban megpillantható akadályok, mégis megvan benne az a sok apróságból összeadódó plusz, ami arra készteti az embert, hogy újra és újra nekivágjon Dash ügynök maratoni kalandjának.

TÖLTSD LE MOST!

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez.

ADATOK

KIADÓ
TBA

FEJLESZTŐ
Full Fat

MŰFAJ
ügyességi

ÁR
ingyenes

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Szép grafika, mókás kémhatás, fejleszthető kütyük és még sok-sok apróság.

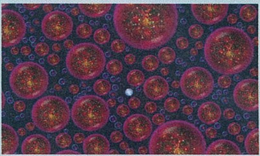
KONTRA
A játékmenet semmi újdonságot nem hoz, ráadásul a pályadizájn sem változatos.

75%

Osmos HD

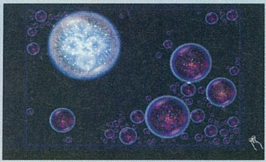
[ÍRTA MO] **Nyelj el, vagy elnyelnek! Az Osmos HD világában a nagyobb amőba bekebelezi a kisebbet, kivéve, ha a kisebbnek van némi rutinja az akció és a stratégiai játékok terén. Mert akkor pokoli jó móka vár rá…**

A kanadai indie-játék fejlesztő Hemisphere Games csapata egészen egyedülálló hangulatú programot készített az Osmos HD-vel, mely már első delejes képkockáival, és szinte meditációs állapotba vezető ambient muzsikájával rögvest jelzi, hogy nem szokványos alkotással állunk szemben. Na, nem mintha a történet vagy a játékmenet a hagyományos klisékből állna, hiszen főszereplőnk nem más, mint egy amőbaszerű lény, amely a mikroorganizmusok kegyetlen világában igyekszik túlélni. Feladatunk voltaképp egyszerűen hangzik: kebelezzünk be minden az utunkba kerülő és nálunk kisebb létezőt. Azonban nem árt óvatosan nekiállni a zabálásnak, hiszen a körülöttünk lebegő lények eléréséhez mozognunk kell,



mozgásunkhoz pedig magunkból szükséges anyagot kilöknünk, amivel a méretünk arányosan csökken. Eközben a többi amőba persze folyamatosan táplálkozik, és egyre hatalmasabbra duzzad, így könnyen megeshet, hogy mire odaérünk a kiválasztott célponthoz, az fal fel minket azon nyomban.

Ez így elsőre talán ostobán hangzik, ám a 27 szintes egyszemélyes kampányt rejtő Odyssey menüpont és a 72 pályát tartogató Arcade opció bizony tartogat meglepetéseket és kihívásokat, ugyanis minden mikrouniverzumban más és más teljesítendő



feladattal találjuk szembe magunkat. Sokszor a cél egyszerűen az, hogy mi legyünk a legnagyobb sejtek, máskor egy konkrét élőlény bekebelezése és az ellenséges amőbák elkerülése a feladat, hogy a későbbi pályákon feltűnő antianyagokról, melyek méretüktől függetlenül felszívnak bennünket, illetőleg a hatalmas, gravitációs mezővel magukhoz szívó sejtekről már ne is beszéljünk. Az Osmos HD-hez így nemcsak ügyesség és kiváló reflexek, hanem rengeteg türelem és komoly stratégiai érzék is szükségeltetik. Nem kell őrült módon csapkodni a kijelzőt, sokkal inkább megfontolt mozdulatokkal juthatunk előbbre az amőba ranglistán, és ha már végképp elfogyott a türelmünk, akkor az idő felgyorsításával-lelassításával is befolyásolhatjuk a játékmenetet. Sajnos az Osmos HD nem rendelkezik multiplayer opcióval, azonban a megannyi achievement, a csodás grafika, az elképesztően jó fizikai modell és a semmihez sem hasonlítható, magával ragadó atmoszféra mégis az egyik legkülönlegesebb játékélménnyé varázsolja, ami valaha mobileszközre készült.

ADATOK

KIADÓ
Hemisphere Games

FEJLESZTŐ
Hemisphere Games

MŰFAJ
akció-stratégia

ÁR
680 FT

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

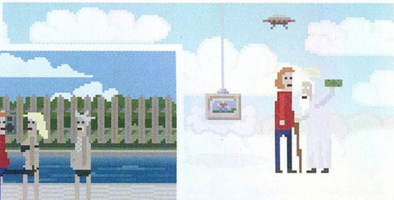
PRO
Minden elemében remek játék egészen fantasztikus hangulattal és zenével.

KONTRA
Öööö... az nem sok akad. Talán a nehézségi szint lehetne keményebb..

93%

TÖLTSD LE MOST!

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez.



McPixel

[ÍRTA **MIDNITE**] **Az indie játékok olyanok, akár a terminátorok. A legtöbbjük rossz, hiába tűnik távolról hús-vér játéknak, csak nagyon elvétve akad köztük olyan, ami hasznos és emberbarát, így ha meglátsz egyet, természetes első reakciód a menekülés lesz.**

Kár lenne viszont a kivételesen jó adottságú McPixel esetében is rögtön sikongatva elfutni, hiszen a játék mindent elkövet, hogy elbűvölő 8-bites grafikájával és velejéig elmebeteg játékmenetével megnyerje magának az emberiség bizalmát. Közben persze nem tudja teljesen meghazudtolni saját lényét – néha véletlenül kicsit megszorongatja a torkodat, majd nevetve elnézést kér, s sietve kigúnyolja saját gyengeségét. Metaforámhoz ragaszkodva, ez a játék egy tudathasadásos terminátor.

MENTSD MEG A VILÁGOT TEHÉNNEL

A McPixel egész mivoltát egyetlen szóval le lehet írni: beteg. Nemcsak szürreális, de teljesen logikátlan, sötét humorú, cseles és végletesen kiszámíthatatlan is. A szárazon megfogalmazott alapfeladat így fest: egy-egy helyzet megoldása 20 másodperc alatt, szimpla point and click eszközökkel. Adott egy helyszín, ott pár darab interakcióba vonható tárgy vagy személy, az óra pedig ketyeg – akár találsz bombát a pályán, akár nem, elég egy rossz próbálkozás ahhoz, hogy minden a levegőbe repüljön. Fejezetenként hat darab helyszínt látogatsz meg, folyamatosan egymás után pörgetve, vagyis ha elszúrod, csak öt másik pályán való próbálkozás után kerül eléd újra a probléma. A McPixel elképesztően pörgős tempót diktál, elsőre azt gondolnád, hogy megdolgoztatja az agysejteket, de nem... Leginkább csak a memóriát edzi. Hogy miért?

Mert hangulatra a McPixel olyan, mintha a tévét nézve egy McGyver és egy Mr. Bean epizód között váltogatnál folyamatosan, mindezt jó adag LSD hatása alatt. Leírnám az egyik pályát: hősünk vulkáni lávafolyam mellett ácsorog egy lábszárcsont, egy fehér ruhás nő és egy tehén társaságában, a láva fölötti sziklán pedig a „Dobj be egy szüzet!" felirat olvasható. Ha az első kattintással (érintéssel) felveszed a csontot, a másodikkal pedig a tehénre nyomsz, akkor McPixel beilleszti az inkriminált tárgyat az állat hátsó felébe, amit a boci egy szerelmes pillantással nyugtáz – majd felrobban az egész vulkán. Ha a következő újrajátszás alkalmával inkább a nőcit kapod fel, és dobod be a felirat instrukciója szerint a lávába, fontos dolgok derülnek ki a hölgy erkölcseivel kapcsolatban – ugyanis megint csak robbanás következik. A megoldást nem árulom el, de pont annyira nélkülözi a logika vagy a józan ész legapróbb csíráját is, mint bármelyik feladat a játékban.

Rájönni a megoldásokra tehát főként mázli, nem pedig IQ kérdése, de ettől csak nagyobb a sikerélmény. Az egész játék a nevettető gegekre és szürreális helyzetekre épül, a hatos csomagokban érkező, megmenteni való világtöredékek pedig a látszólagos egyszerűségük ellenére is rengeteg poént és aranyos interakciót rejtenek. Ötletessége mellett a meglepően profi kivitelezés előtt is kalapot emelnék, mert a 8-bites grafika és chiptune háttérzene minőség terén jóformán egy szinten van a mostanában trendi, konzolos retro címekkel.

MCPIXEL SEGÍT, HA NINCS BAJ

Pszichedelikus hangulatát az app rögtön az indításkor megjelenő „A hosszantartó folyamatos játék károsíthatja az agyadat és a játékélményt" figyelmeztetéssel megmutatja, így már csak hab a tortán a töltőképernyő, ahol McPixel épp telibe pisil egy lassan égő dinamitot. Innentől kezdve random hülyeségből és gyilkolászásból meglepő mennyiséget kapunk – a négy fejezet háromszor hat alappályája mellett karácsonyi ajándékcsomagokként bomlanak ki az extrák. Az újrajátszási potenciál elég nagy, mivel az összes pálya sikeres megoldása után még egyszer vissza kell térned a színre, hogy minden lehetséges geget végigjárva kimaxold az adott felállást. Érdemes ebbe időt feccölni, ugyanis extra fejezetrészek nyithatók meg vele. Ebből a legelső egy klasszikus mozis McPixel kiadás az első fejezet végén, ahol a Titanic megmentése, egy Alien répával etetése, a Halálcsillag felrobbantása vagy Harry Potter ütlegelése is az opciók közé kerül, és ami a legzseniálisabb, hogy ezek a filmek McPixel pixeles prezentálásában is felismerhetőek maradnak.

Egy másik elborult extra akkor ugrik elő, ha egymás után három pályán sikerül vagy a világmegmentő fortélyt, vagy az összes geget megtalálni. Ekkor valami talányos történik, mondjuk tucatnyi nyuszi tűnik fel, melyek közül választhatsz egyet, és kinyomhatod a belét (ha nyerő nyulat csippentesz fel, gondolom történik valami izgi), aztán megjelenik egy csillámos nyan cat felület, csak itt cica helyett tarka tehén húzza a fenekéből kilógó szivárványt. És ha ez az utolsó mondat úgy hangzik számodra, mint a legnagyobb móka, amit az ember egy telefonnal a kezében átélhet, akkor a McPixelt imádni fogod. Ha nem, inkább tekintsd gonosz terminátornak, és meg se próbálj barátkozni vele!

TÖLTSD LE MOST!

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez.

ADATOK

KIADÓ
Sos

FEJLESZTŐ
Sos

MŰFAJ
puzzle

ÁR
2.39 euró

ÉRTÉKELÉS

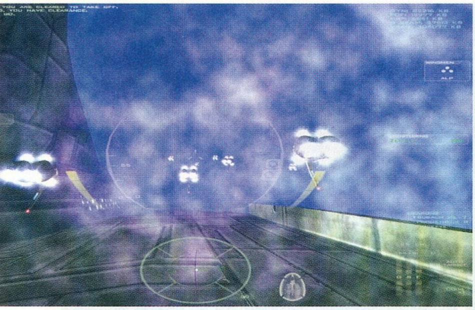
Ennél betegebb, értelmetlenebb, ötletesebb és szórakoztatóbb indie játékkal talán sose találkoztam.

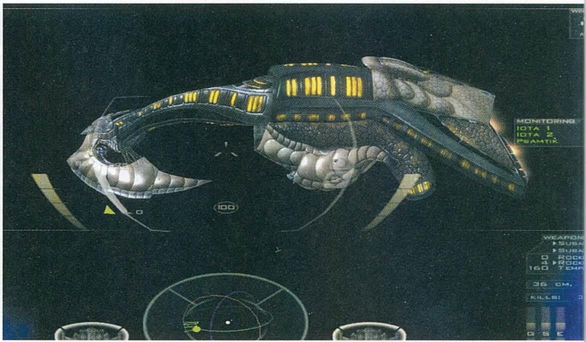
GRAFIKA: **83%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Semmi értelmet vagy logikát nem szabad keresni benne, akkor instant szerelem lesz.

KONTRA
Csak egyszer tudod kimaxolni a pályákat, a megoldások ismeretében nincs meglepetés.

92%





HA AZ ŰRBE VÁGYÓDSZ

FreeSpace 2

[ÍRTA **CHRIS**] **Több mint 10 éve várjuk, hogy egy valamire való folytatást kapjunk minden idők legjobb űrszimulátorához, de az csak nem akar jönni. Ilyenkor persze nincs mit tenni, ha egy jó űrcsatára szomjazunk, elő kell vennünk az eredeti Freespace 2-t. Keresve sem találnánk annál jobbat.**

Lassan teljesen elfeledett műfajjá válnak a szimulátorok, már csak a legfanatikusabb pilóták találnak maguknak olyan játékokat, amikben próbára tehetik reflexeiket és tudásukat. De nem volt ez mindig így. Több mint egy évtizeddel ezelőtt még virágzott a szimulátor-biznisz, egyre másra jelentek meg a különféle vadászgép-, tengeralattjáró- és űrhajó szimulátorok. No persze most nem a holdraszállást gyakorló, ultra-élethű agyrémekről beszélünk, amelyek bonyolultságától agyérgörcsöt kaptunk, hanem az olyan könnyed szórakozással kecsegtető játékokról, mint a Freespace második része, amit a mai napig a történelem legjobb űrhajószimulátoraként tartanak számon.

EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN...

Ugyan ki ne emlékezne még a Freespace 2-re? Na igen, még élesen élnek az emlékek mindenkiben, hiszen az Interplay által 1999-ben kiadott játék a maga nemében tökéletes volt. Imádtuk, hiszen a kezelése nem volt túl bonyolult (persze csak az akkori szemmel nézve), hihetetlenül jól nézett ki, szuperek voltak a hanghatások, és egy olyan nagyszerű történetet írtak a sok lövöldözés mellé, amit még ma is sok ZS-kategóriás film vagy játékforgatókönyv író megirigyelhetne. A történet nagyjából ott folytatódik, ahol az első rész abbamaradt: egy vadászpilótát alakítunk, akinek fel kell vennie a harcot egy misztikus idegen fajjal, a Shivanokkal, miközben még mindig dúl a háború az emberek és a Vasudianok közt. A Shivanok kegyetlen ellenfélnek tűnnek, mindent és mindenkit elpusztítanak, mi pedig hamar ráébredünk, hogy már nemcsak pár hajóért, hanem az emberi faj megmentéséért küzdünk. És hogy ne legyen olyan idilli a helyzet, kitör egy lázadás is, melynek leverésében is főbb szerep jut nekünk.

A Freespace 2 tehát egy űrszimulátor – de mit is jelent ez? A játékban egy űrhajó pilótafülkéjében ülünk, a képernyőnket pedig beteríti a vezérlőpult kijelzője, a HUD. A Freespace 2-ben látható kijelző megjelenéskor elég forradalminak számított, lévén letisztult és könnyen átlátható volt, nem voltak rajta olyan zavaró, 2D-s díszítőelemek, mint például az X-Wing vagy a Wing Commander sorozatban. A letisztult képnek köszönhetően nemcsak sokkal többet láthattunk az orrunk előtt zajló eseményekből és könnyebben tapadhattunk rá az ellenséges vadászgépekre, de minden helyre került, így a vezérlés minden körülmény között átlátható maradt.

Az egész rendszer maga volt a tökély, ám szükség is volt erre, hiszen a készítők nem akarták, hogy bármiről lemaradjuk, ami a képernyőn zajlik. Eseményből pedig volt bőven, hiszen minden küldetés során folyamatosan zajlott körülöttünk az akció: gigászi méretű csatahajók lőtték egymást hatalmas lézerágyúkkal és torpedókkal, össze-vissza repkedtek a rakéták az űrben, és vadászgépek tucatjai szelték körülöttünk az űrt, miközben mi nem tudtuk levenni a szemünket a háttérbe kifeszített galaxisokról és bolygókról, annyira jól néztek ki. Az egész olyan volt, mintha csak egy jobb jelenetet láttunk volna a sokak által kedvelt Battlestar Galactica című sci-fi sorozatból.

A hatalmas, vörös fényű Shivan hajókra mind a mai napig borzongva gondolunk vissza

ADATOK

KIADÓ
Interplay

FEJLESZTŐ
Volition, Inc.

MEGJELENÉS ÉVE
1999

MŰFAJ
űrszimulátor

MULTI
nincs

A ROVAT CÉLJA

A rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be számotokra, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MISSION FAILED?!

Igen zavaró lehet, hogy egyes küldetések során olyan feladatot bíznak rád, amit akármennyire is próbálsz, egyszerűen nem tudsz teljesíteni. Jobb, ha felkészülsz, hogy a néha-néha felvillanó Mission Failed feliratok nem feltétlenül vezetnek egyenesen az újrakezdéshez, ezek az események gyakran a történet részeit képezik. Persze a másodlagos küldetéseknél ez sosem áll, azokat nem árt, ha megpróbálod teljesíteni.

MARADJ VESZTEG!

Mindig bölcsen kell elosztanod az erőidet. Ha egy fontos hajó védelmét kell biztosítanod, akkor ne kezdeményezz magánakciókat. Maradj mindig a védelemre kijelölt hajó közelében, ne rohanj a távolban feltűnő vadászgépek elé, mert sosem tudhatod, hogy mikor és hol bukkannak fel újabb bombázók, akik védelem híján könnyen végezhetnek az így védtelenné vált áldozatukkal.

TÖLTS ÚJRA, NEO!

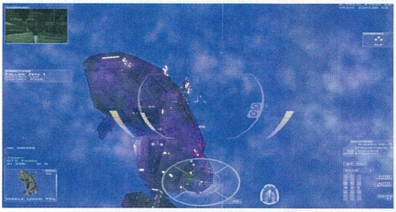
Ha elfogytak a rakétáid, töltsd újra a készleted (C billentyű és utána az 5-ös gomb). Még akkor is érdemes megpróbálni ezt a műveletet, ha nem vagy biztos abban, hogy elég időd jut a befejezésre, ugyanis a kisebb vadászokat szinte képtelenség energiafegyverekkel időben levadászni, ráadásul így még kényelmesebb is. Persze a legpraktikusabb akkor kérni az újratöltést, ha két támadóhullám közt vagy.

EGYSZERŰ, MINT A… JA NEM

Annak ellenére, hogy csupán egy űrszimulátorról beszélünk, amelyet már a harmadik percben ízekre lehetne szedni életszerűség szempontjából, a készítők mindent megtettek annak érdekében, hogy a lehető legéletszerűbb élményt kapjuk, már amenynyiben beszélhetünk egyáltalán ilyenről. Ezért aztán mai szemmel nézve a játék hihetetlenül összetett lett. Ha ma kiadnának egy hasonló programot, biztosra vesszük, hogy 4 gomb, két gázkar és a két irányítókar elég lenne ahhoz, hogy boldoguljunk vele, még az oktatóküldetéseket is simán átugorhatnánk gond nélkül. Nem így a Freespace 2 esetében, ami még kizárólag PC-re készült, így hát nem kellett IQ-határokat húzni az összetettség kialakításakor. A Freespace 2 közel sem volt olyan bonyolult, mint mondjuk egy harci repülőgépszimulátor, de jó pár billentyűzetparancsot ismernünk kellett ahhoz, hogy boldoguljunk benne.

Csak ahhoz, hogy bemérjünk egy célpontot, legalább öt billentyűparancsot kellett betanulnunk. Befoghatjuk a legközelebbi, vagy akár az orrunk előtt lévő célpontot is, vagy akár kijelölhetjük a célpont egyes alrendszereit is (hajtóműveit, fegyvereit, stb.), illetve akár egy baráti társat is kijelölhetünk, hogy aztán szárnysegédeinknek parancsba adjuk, hogy védjék meg azt. Aztán a shiftet lenyomva minden visszafelé is kiválasztható volt. Külön parancs létezett arra, hogy utánpótláshajót kérjünk be a területre, aki aztán ránk dokkolva feltöltötte fegyverkészletünket. Válthattunk a fegyver- és a rakétatípusok közt, egy kommunikációs menüben parancsokat adhatunk az alattunk szolgáló szárnyaknak, valamint egy gombnyomással hozzáigazíthattuk a sebességünket a célpontéhoz. Hihetetlen mélységekig beleszólhattunk a játékba, pár gombnyomással akár még az alrendszereink energiaellátását is módosíthattuk annak függvényében, hogy épp a hajtóművekre, a fegyverrendszerre vagy a pajzsokra szerettünk volna több naftát engedni. Szóval egyszerűen nekünk kellett a játékban mindenről gondoskodni, amitől tényleg úgy érezhettük, hogy egy igazi űrhajóban ülünk, amit mi irányítunk.

Az irányítást tanulni kellett, de ha egyszer belerázódott az ember, utána az álmából ébresztve is képes volt eredményesen részt venni az űrcsatákban



A Freespace 2 játékmenete csak mai szemmel tűnik egyedinek, az ezredforduló környékén játékok tucatjaiban találhattunk hasonló elemeket. A játékot a küldetésrendszere és története tette igazán különlegessé, ugyanis egyes bevetéseink után értékelték a teljesítményünket, s ennek fényében kitüntetéseket és új rangokat kaptunk, s így egyre több beleszólásunk lehetett a történetbe és a játékmenetbe. A sztori elején csak mezei pilóták vagyunk, aztán ahogy lépkedünk a ranglétrán, úgy kapunk lehetőséget további kötelékek irányítására, valamint az űrhajónk és a fegyverrendszerünk személyre szabására is. A küldetések során aztán részfeladatokkal is találkozhattunk, amit vagy megoldottunk, vagy nem, csak a hozzáállásunkon múlott.

HD TEXTÚRAPAKK A JÁTÉKHOZ

A Freespace 2 Source Code project segítségével modern HD textúrákat, effekteket és egeres irányítást tehetünk kedvenc űrszimulátorunk alá. A dolog mikéntje egy kicsit bonyolult, de összeírtuk számotokra az egyes lépéseket.

1. Telepítsd fel a GOG-os verzióját a Freespace 2-nek.
2. Töltsd le és telepítsd az OpenAl programot. (link: http://bit.ly/373TQx)
3. Töltsd le és tömörítsd ki az FS2 Open Launchert a játék könyvtárába, és csak ezzel indítsd a játékot! (link: http://bit.ly/Pwagcg)
4. Töltsd le az új motort tartalmazó fájlokat és tömörítsd ki azokat a játék könyvtárába. (link: http://bit.ly/0x7Uuj)
5. Töltsd le és tömörítsd ki a HD textúrákat a játék könyvtárába (link: http://bit.ly/NFU8TL)
6. Keresd meg a játék könyvtárába kitömörített Launchert és indítsd el. Most konfiguráljuk be azt:
   - Video fül: válaszd az OpenGL-t (semmiképp ne használj DirectX-et), a kívánt felbontást. Tegyél pipát ide: 32-bit Color Depth, Trilienar Filtering, Adjust Processing és Use Large Textures.
   - Features fül: válaszd az ‚All features on' opciót. Görgess le a Graphic-hoz, pipálj ki mindent kivéve a ‚scale-to-windows for movies' pontot. Görgetés a HUD menübe: enable info next to target, enable 3d radar, rearm completion time. Görgetés a Gameplay menübe: enable 3d warp, flash upon warp. Audio menü: enable preload mission game sounds. Görgetés az Experimental menühöz: enable post processing.
   - MOD fül: válaszd ki a ‚select mod' menüt, keresd meg a MediaVPs 3.6.12 könyvtárát (pl. C:\GOG.com\Freespace 2\mediavps_3612) és kattints az Apply-ra, hogy elments minden változást.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Akárcsak a múlt hónapban a Fallout esetében, most is azt ajánljuk, hogy a Good Old Gamesről (http://www.gog.com) szerezzétek be a Freespace 2-t, főleg azért, mert onnan olyan digitális verzió szerezhető be, ami buherálás nélkül elindul még Windows 7 alatt is. A látvány elsőre nem lesz túl megkapó, de ha követitek a fenti dobozban található lépéseket, akkor az eredetinél sokkal szebbé varázsolhatjátok ezt az immáron 13 éves játékot.

ASSZONY! HOL A JOYSTICKOM?

Persze 10 év rengeteg idő a videojátékiparban, ha ennyi idő után visszanézünk kedvenc játékunkra, gyakran mellbevágó lehet megpillantani az első képkockákat. „Ja, hogy ez ilyen ronda volt?" – kérdezzük rögtön magunktól, s persze azonnal megpróbáljuk megnyugtatni magunkat, hogy akkoriban ez piszok jól nézett ki. Szó se róla, a Freespace 2 felett is jócskán elszállt az idő, mai szemmel nézve már korántsem nevezhető szép játéknak, de nem is azért nyúlunk a régi játékokhoz, hogy csicsás textúrákat és bump-mappingot bámuljunk. Igen ám, de ha még túl is tesszük magunkat a nem túl modern látványon, akkor se nagyon tudunk vele játszani, hiszen már rég kidobtuk a régóta porosodó joystickünket.

Szerencsénkre nem kell azonnal lemondanunk a játékról, ugyanis lelkes amatőrök gondoltak ránk, rajongónkra, s egy Freespace 2 Source Code Project néven egy olyan programcsomagot állítottak össze, amelylyel modern köntösbe bújtathatjuk kedvenc űrszimulátorunkat. Pár fájl letöltésével nagy felbontású textúrákat, új, nagyobb, szebb hajómodelleket, látványos effekteket pakolhatunk a programba, és ami a legfontosabb, jól működő egeres irányítást kapunk a játékhoz, ráadásul mindezt teljesen ingyen. Így ha játszani támad kedvünk a Freespace 2-vel, nincs is más dolgunk, mint ellátogatni a GOG.com weboldalára, 6 dollárért megvásárolni az ott található verziót, s követni cikkünk keretes részében látható lépéseket. Ígérjük, hogy remek szórakozásban lesz részetek!

→ 88%

NAGYOBB ELLENFELEK?

Amennyiben egy nagyobb hajót szeretnél megtámadni, soha ne rohanj egyedül a falnak. Először is, ami a legfontosabb, hogy mindig kérj segítséget társaidtól, így a célpontod kénytelen lesz megosztani a tűzerejét. Célravezető lehet, ha erőidet a védelmét szolgáló ágyúk ellen összpontosítod. Ilyenkor hasznos a K billentyű, ami a legközelebbi ellenséges alrendszert táplálja be űrhajónk célzó-komputerébe.

BEFOGOD?

A célpontbefogás az egyik legfontosabb művelet a játékban. Bár manuálisan is végezhetjük, sok ellenséges vadászgép esetében azt javasoljuk, hogy kapcsold be az Auto-Targeting opciót az Alt+H lenyomásával. Ezzel rengeteg időt nyerhetsz, ugyanis ha a befogott célpontod megsemmisült, fedélzeti számítógéped automatikusan célba fogja venni a legközelebbi ellenséges vadászgépet.

KÉRJ ERŐSÍTÉST!

Esetenként előfordul, hogy lehetőséget kapunk arra, hogy erősítést kérjünk a csatába. Ezért a műveletért nem jár semmilyen büntetés, nincs kihatással a küldetés utáni értékelésedre, úgyhogy nyugodtan nyomd csak meg azt a gombot, ha kedved tartja. Az újonnan harcba érkezők sok pilóta életét megmentették már, a Shivanok elleni harc során pedig sosem lehetünk elegen.

BÁTRAK ELŐRE!

Ha sehogy sem tudsz végigvinni egy bizonyos küldetést, akkor tekintsd meg, hogy mit tanácsol a gép a siker elérése érdekében. Ezt az értékeléseknél, a Recommendation pont alatt teheted meg. Öt sikertelen próbálkozás után a gép felajánlja, hogy átlépheted a küldetést, de ezt meg sem hallottátok, ugyanis erre csak a leggyávább pilóták vetemednek. Te gyáva vagy? Na ugye, mi is így gondoltuk.

PLAYSTATION PLUS

HA KELL EGY KIS PLUSZ!

[ÍRTA BATE] 2012 a hazai PlayStation tulajdonosok éve, hiszen idén nemcsak a magyar Store lett bevezetve, de már a PlayStation Plus is elérhető hazánkban. A Guru kipróbálta a Sony prémium szolgáltatását, tapasztalatainkról pedig az alábbi cikkben számolunk be.

Idén márciusban, hosszú évek után végre Magyarország is belépett azon nemzetek sorába, ahol hivatalosan is elérhető a PlayStation Store. Így tavasz óta már nem feltétlenül kell „trükközni", ha az ember a PS3-án digitálisan szeretne tartalmakat vásárolni, hiszen már magyar bankkártyákat is lehet regisztrálni a rendszerbe, továbbá a szaküzletekben is megjelentek a hazai feltöltőkártyák (6000 Ft értékben), melyek segítségével dombornyomott kártya nélkül is lehetővé válik a vásárlás. A bevezetés persze nem volt „zökkenőmentes", ugyanis a Sony nem tette lehetővé a profilok migrációját (mint a Microsoft a magyar Xbox Live indulásakor). Így akik korábban angol (vagy más) fiókot regisztráltak, azok csak úgy csatlakozhatnak a magyar Store-hoz, ha új profilt készítenek, ahová a korábban megvásárolt tartalmak és elért eredmények nem vihetőek át – ez persze sokaknak nem tetszett, és (érthető módon) csalódásuknak hangot is adtak internetszerte.

A magyar Store feltöltése március óta folyamatosan zajlik, és az áruház emellett az angol megfelelőhöz igazodik, tehát hazánkban is azok a tartalmak érhetőek el, amelyeket ott is aktiválnak – ez alól csak a brit felhasználóknak szóló speciális ajánlatok jelentenek kivételt. Amellett, hogy a magyar Store alá folyamatosan kerülnek fel a régebbi tartalmak, minden héten (szerdán) érkeznek az aktuális frissítések is, teljes verziós PS3/PS2/PSone/Vita játékokkal, DLC-kkel, demókkal, zenékkel, avatarokkal, PS témákkal és egyéb apróságokkal.

EGY KICSIVEL TÖBBÉRT JÓVAL TÖBBET

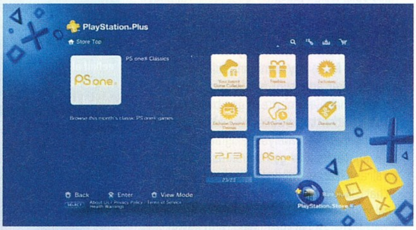
A magyar PS Store bevezetése viszont nemcsak azért pozitív dolog, mert már felesleges kerülőutak nélkül is elérhető az áruház kínálata, de azért is, mert így lehetővé vált, hogy a Sony itthon is bevezesse a PlayStation Network prémium szolgáltatását, a PlayStation Plust, ami exkluzív tartalmakat, kedvezményeket, ingyenes játékokat és kiegészítőket, továbbá extra PSN funkciókat biztosít a tagjai számára.

A Plus hazánkban kétfajta előfizetéssel (90 és 365 napos) érhető el, s habár az indulás ezen szolgáltatás esetében sem volt mentes a kisebb hibáktól, a „tesztidőszakot" követően arra jutottunk, hogy azon PS3 tulajdonosok számára, akik aktívan játszanak a platformon, illetve rendszeresen vásárolnak a Store-ból, mindenképpen érdemes elgondolkodni az előfizetésen, ugyanis tényleg egy olyan szolgáltatásról beszélhetünk, ami (a csupán multit és néhány alkalmazást kínáló Xbox Live Gold tagságával ellentétben) komoly előnyöket biztosít a tagjai számára.

A HÚZÓÁGAZAT...

A PlayStation Plus egyértelműen legcsábítóbb része a Your Instant Game Collection névre hallgató opció, amely éves szinten 45 (!) ingyenes játékot biztosít az előfizetők számára. Ezt persze nem úgy kell elképzelni, hogy az ember megvásárolja a tagságot, és máris kap 45 játékot. A Plus egyszerre tíz játék letöltését biztosítja ingyenesen, és bizonyos időközönként ennek a tízes listának az „elemei" változnak. Tavasszal megtalálható volt a felhozatalban a Darksiders, a Virtua Fighter 5 és a Warhammer 40 000: Space Marine, nyáron pedig megérkezett a helyükre a Borderlands, a Dead Space 2 és a Just Cause 2. A listán továbbá szerepelnek olyan játékok is, mint az inFamous 2, vagy a LittleBigPlanet második része, így túlzás nélkül állítható, hogy már csak a játékok miatt is érdemes előfizetni, hiszen az egy éves tagság esetében, valamivel több pénzért (15 000 Ft), mint egy dobozos játék ára, a tagok egy olyan játékkollekciót kapnak, amiben az elmúlt évek legjobbjai kapnak helyet. Ráadásul, ha letöltöttünk egy játékot, de az lecserélődik valami másra a tízes kollekcióban, az nem jelenti azt, hogy többet nem játszhatunk vele, a program ezt követően is futni fog a PS3 háttértáráról, sőt, akár újra le is tölthetjük azt – egészen addig, amíg él a Plus előfizetésünk. Fontos tudni viszont, hogy a játékos a letöltéssel nem vásárolja meg a programot, csupán „bérli" azt, tehát ha lejár a tagság, a játék nem fog elindulni, hiába terpeszkedik ott a konzol merevlemezén (viszont az újbóli előfizetést követően ismét újra elérhető lesz az összes korábban letöltött plusos játék).

A Sony igyekszik csábítóvá tenni a PlayStation Plus előfizetést, így a Store-ban folyamatosan az előnyöket jelentő arany Plus ikonnal találkozunk



Nem csak ingyenes játékok várják a Plus előfizetőket, de a tagok akár zárt bétákba is bejuthatnak, így már a megjelenés előtt kipróbálhatják a játékokat

HOGYAN LEHET PLUS ELŐFIZETÉSEM?

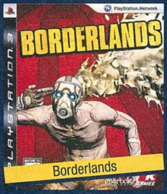
A PlayStation Plus tagság kiváltható a PS Store-ban bankkártyás fizetéssel vagy feltöltőkártya használatával, illetve a megfelelő szaküzletekben vásárolható 90 vagy 365 napos kártya, amely egy feltöltőkódot biztosít, ami a Store-ban váltható be. Új tagság esetén a 90 vagy 365 nap a vásárlástól/aktiválástól érvényes, meglévő előfizetés esetén pedig hozzáadódik a még hátralévő napok számához.

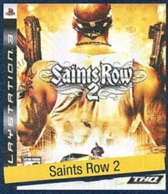
PS Plus negyed évre (90 nap): 4500 Ft

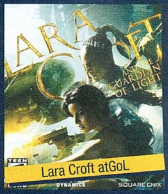
PS Plus egy évre (365 nap): 15 000 Ft

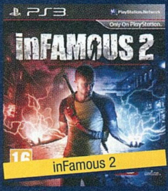
INGYENES JÁTÉKOK A PLAYSTATION PLUS ELŐFIZETŐKNEK

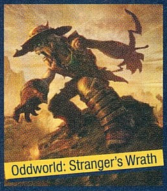
A PlayStation Plus éves szinten 45 ingyenes játékot biztosít a tagoknak, és ebből a 45 játékból egyszerre mindig 10 érhető el a Your Instant Game Collection menüpont alatt. Az évi 45 játék úgy jön össze, hogy a tizes kollekció tartalma folyamatosan változik. Augusztusban és szeptember elején az alábbi játékok voltak ingyenesen letölthetőek a tagok számára. A felhozatal több, mint impozáns.

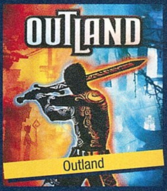


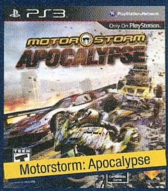












...ÉS AZ „APRÓSÁGOK"

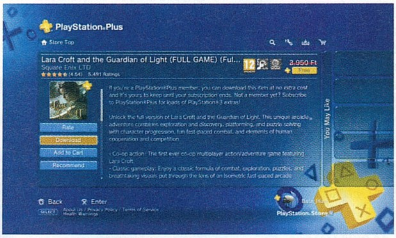
Kecsegtető része az előfizetésnek a tagoknak járó rengeteg kedvezmény is, aminek köszönhetően akár 10-50%-os engedménnyel lehet megvásárolni a Store-ban található játékokat és kiegészítőket. Eligazodni pedig igencsak könnyű a kedvezmények között, hiszen a Store menürendszere folyamatosan hirdeti a tagoknak járó akciókat, illetve az egyes termékek adatlapjain is mindig ki van emelve, ha az előfizetéssel valami diszkont áron szerezhető be.

A Plusban fontos szerep jut az exkluzivitásnak is, ami egyrészt csak az előfizetéssel rendelkezők számára letölthető extrákban (ingyenes prémium avatárok és dinamikus témák) jelentkezik, másrészt a tagok már a hivatalos megjelenés előtt hozzáférhetnek az egyes játékok demóihoz, sőt, lehetőségük van arra is, hogy részt vegyenek különböző zárt bétákban. A nyári „tesztidőszak" során a szerkesztőség a Plusnak köszönhetően próbálhatta ki a LittleBigPlanet Kartingot, a Dust 514-t és a Ratchet & Clank: Q-Force-ot is. Ha pedig már szóba jöttek a demók (amiből manapság egyre kevesebb van), akkor érdemes kiemelni az előfizetés Full Game Trials részét is, ahonnan bizonyos játékok teljes verziói tölthetőek le, és egy órán át játszhatóak, mindenféle megkötés nélkül. Egy óra ugyan nem tűnik soknak, viszont ennyi idő pont elég arra, hogy eldöntsük, megvegyük-e az adott játékot, avagy sem.

Elsőre nem tűnik fontosnak, de igazi kényelmi funkció az Automatic Updates lehetőség is, ahol a Plus előfizetők beállíthatják, hogy a PS3 a háttérben szedje le a különböző frissítéseket. Kiválaszthatjuk például a hajnali órákat, és attól függően, hogy mit (rendszerfrissítések, játékfrissítések, trófea szinkronizálás) választottunk, a gép automatikusan letölt mindent, és a következő bekapcsolásakor már csak egy üzenet fogad, hogy milyen frissítések mentek végbe a háttérben, és máris kezdhetjük a játékot.

Habár a 15 000 forintos ár elsőre húzósnak tűnik, de ha valóban kihasználjuk a felkínált lehetőségeket, akkor az előfizetés nagyon is megéri

A Your Instant Game Collection folyamatosan tíz ingyenes játékot biztosít a Plus tagoknak, ráadásul a tizes kollekció tartalma folyamatosan változik



A játékok adatlapján minden esetben jól látszik a Plus tagoknak járó kedvezmény, a Guardian of Light például 3950 Ft helyett ingyenesen tölthető

Végezetül szót kell ejteni a felhőalapú mentési rendszerről is, ami lehetővé teszi, hogy a Sony szerverein tároljuk a játékokhoz tartozó adatainkat. Ez nemcsak azért hasznos, mert így a gép meghibásodása esetén sem vesznek el az elért eredmények, de a felhőben tárolt mentéseket így bármilyen másik PS3 rendszeren is el tudjuk érni – ha tehát történik egy gépcsere, akkor minden különösebb gond nélkül hozzáférünk a játékállásainkhoz. A dolog egyetlen hátránya, hogy a Plus előfizetés lejártával ez a szolgáltatás is megszűnik, így ha nem vagyunk biztosak benne, hogy mennyi ideig szeretnénk előfizetők maradni, akkor érdemes jól átgondolni, hogy kívánunk-e élni ezzel a lehetőséggel.

NEM TÖKÉLETES

A Plus tehát tényleg egy hasznos szolgáltatás, viszont a magyar Store alatt azért akadnak még problémák vele. Lévén a hazai rendszer még igen „fiatal", a szolgáltatások egy része még kicsit szegényes (kevés kipróbálható játék, avatár és téma). Az egyes opciók (Full Game Trial, Discount) alatt pedig néha megjelennek olyan játékok is, amelyekre nem vonatkozik a magyar Plus előfizetés, így vagy letölteni nem tudjuk őket, vagy nincs rájuk kedvezmény, sőt, júliusban akadtak olyan hetek, mikor a Your Instant Game Collection 10 játéka közül hármat a magyar előfizetők nem tudtak ingyenesen letölteni maguknak. Ez utóbbi problémát szerencsére viszonylag gyorsan orvosolta a Sony, de így is akadnak még gyermekbetegségek, amiket a magyar Store-hoz ragaszkodó felhasználóknak le kell nyelni. Viszont még így is megéri bevállalni a PlayStation Plus tagságot, hiszen ahhoz nem férhet kétség, hogy tényleg egy prémium szolgáltatást kapunk a pénzünkért, ráadásul abban is biztosak lehetünk, hogy a fentebb taglalt kellemetlen tényezők nagy része csak olyan ideiglenes tényező, amit a Sony szakemberei idővel orvosolni fognak.

HOGY TUDD, MIT KAPCSOLGATSZ

Grafikus fogalmak kezdőknek I.

[ÍRTA CHRIS] Mikor megnyitottuk a Sleeping Dogs című játék grafikai beállításokat tartalmazó menüjét, megfordult a fejünkben a kérdés, hogy vajon tisztában vannak-e olvasóink azokkal a lehetőségekkel, amiket egy-egy hasonló játék rejt. Vajon mindenki tudja, mi az a triple buffering? A HBAO vagy SSAO a jobb? A Vsync be- vagy ki legyen kapcsolva? Igen, néha nem könnyű eligazodni, mit érdemes be-, illetve kikapcsolni, ezért laikusoknak szánt cikkünkben most megpróbáljuk a legegyszerűbb módon elmagyarázni azokat az alapfogalmakat, beállítási lehetőségeket, amelyekkel összefuthattok egy játékban. Kezdjük rögtön az alapokkal!

FPS: KÉPKOCKA PER MÁSODPERC

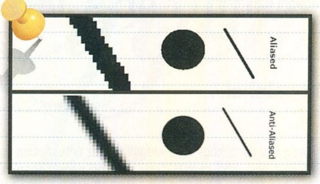
Azt ugye mindenki tudja, hogy a monitor által adott kép pixelekből épül fel. A pixelek száma attól függ, hogy milyen felbontásban fut az adott alkalmazás (ha tehát 1024x768-ban van a kép, akkor 786 432 darab pixel jelenik meg a képernyőn). Minél nagyobb a felbontás, annál több pixelt kell egyszerre megjelenítenie gépünknek, és annál több munka jut a számítógép és a grafikus kártya főegységének. Ahhoz, hogy a játékokban történő mozgás valósághű legyen, a szemünknek egy gyors, egymás után rakott képekből álló sorozatot kell látnia. Azokat az elemeket, amelyekből összeáll a képsorozat képkockának nevezzük, azaz angolul frame-eknek. Ezeknek a képkockáknak a másodpercenként megjelenő számára sokszor hivatkozunk, ezt nevezzük Frame Per Secondsnek, azaz röviden fps-nek (nem szabad keverni a First Person Shooter fogalmával). Ahhoz, hogy egy játék élvezhető, életszerű képet fessen előttünk, törekednünk kell arra, hogy minél nagyobb fps-számot érjünk el (tehát minél több képkockát lássunk másodpercenként), amihez elsősorban gyors és modern alkatrészekre lesz szükségünk, de az adott játék grafikai beállításai közt is találhatunk olyan opciókat, melyek csökkentik a hardverre nehezedő terhet, s így gyorsítják a képfrissítést. Egy multiplayeres játék esetében erősen ajánlott a 60 fps elérése, de egy átvezető jelenet esetében, vagy egy sima stratégia programnál sokszor már a 25-30 fps körüli érték is megfelelő. Ahhoz, hogy megtudd, másodpercenként hány képkockát rajzol ki a számítógéped, a Fraps nevű ingyenesen letölthető programot ajánljuk.

REFRESH RATE: KÉPFRISSÍTÉS

A Refresh Rate a monitorunk maximális képfrissítési értékét jelzi, tehát meghatározza azt az értéket, amelyen az adott felbontásban a játék, vagy akár a Windows frissítheti a képet. Ha tehát monitorunk 1920x1080-as felbontásban legfeljebb 60 Hz-en üzemel, akkor az nem lesz képes annál több képkockát egyidejűleg megjeleníteni. Alacsony képfrissítés mellett gyakran előfordulhat, hogy könnyezni kezdünk, vagy megfájdul a fejünk – ez többnyire a régebbi, CRT-s monitoroknál tapasztalható. Gyakori hibajelenség például, hogy amennyiben csak a hangot halljuk a játékban, de nincs kép, a játék magasabb képfrissítéssel próbálja megjeleníteni számunkra a képet, mint amekkorát a monitorunk támogat. Ilyenkor segíthet egy monitor és egy videokártya driverfrissítés.

VERTICAL SYNC

A Vertical Sync, vagy röviden Vsync, gyakori beállítási lehetőség játékokban, amely ki- és bekapcsolható. Bekapcsolásának megvannak maga előnyei és hátrányai is. Ha nincs bekapcsolva, akkor erős hardver esetében előfordulhat, hogy a játék megpróbál több képkockát is megjeleníteni, mint amennyit a monitorunk egyszerre képes kirajzolni, így gyakran az előző képkocka tetejére teszi a másikat, ami grafikai torzulást, széteső képet eredményezhet (ezt Screentearingnek nevezik). Minél sebesebben fordulunk egy játékban, minél világosabb a jelenet, és minél gyorsabb a hardverünk, annál látványosabb ez a torzulás, viszont semmilyen maradandó hibát nem okoz szeretett számítógépünkben. Amennyiben a Vsyncet bekapcsoljuk, akkor annyit teszünk, hogy megmondjuk az adott alkalmazásnak (jelen esetben a játéknak), hogy ne frissítsen több képkockát annál, mint amennyit a monitorunk képes megjeleníteni. Ennek egyik következménye, hogy az FPS érték maximalizálódni fog monitorunk képfrissítési értékén, viszont a dolog hátulütője, hogy veszíthetünk az átlagos fps-értékből. Amennyiben tehát nem találkoztok a fent említett Screentearing-problémával, hagyjátok kikapcsolva a Vsyncet, vagy ha mégis a bekapcsolás mellett döntötök, bizonyosodjatok meg arról, hogy a Triple Buffering mindenképp aktiválva van.



ANTI-ALIASING: ÉLSIMÍTÁS

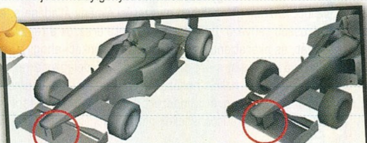
Talán az egyik legrégebbi és legismertebb 3D-s alapfogalom az élsimítás, azaz anti-aliasing. Azt ugye tudjuk, hogy a pixelekből felépült kép esetében egy átlós vonal megrajzolása csak úgy lehetséges, hogy ezeket az apró négyzeteket egymás sarkához rakjuk. Igen ám, de ez elég csúnya, úgynevezett fűrészfogazatosságot eredményez. Nos, pontosan azért van szükség élsimításra, hogy ezt megszűntessük. Az élsimítás lényegében annyit tesz, hogy az adott vonal mentén lévő barázdák közét feltöltjük olyan pixelekkel, melyek átmenetet képeznek a vonal és a háttere közt, s így ennek hatására az élek halványulnak, eltűnnek a fűrészfogak, valamint a pixelesség érzete csökken, vagy akár meg is szűnik. Az elmúlt évek során többféle élsimítási megoldás jelent meg, melyek lényegében a művelethez szükséges mintavételezés méretén és metódusán változtattak. Hogy kell-e nekünk a bekapcsolása? Egyértelműen igen! Ennek hatására a képminőség sokat javul – hardverünk teljesítményének tükrében próbáljuk megtalálni a legideálisabb módszert, aminek hatására nem csökken számottevően az adott játék képfrissítési értéke.

ANISOTROPIC FILTERING: ANIZOTOPIKUS SZŰRÉS

Ez az eljárás nagyon leegyszerűsítve annyit tesz, hogy a távolban lévő textúrákat is megpróbálja a számítógéped kirajzolni. Hallhattatok már bilineáris és trilineáris szűrési eljárásokról is, de ezeknek a megértéséhez először is tudnotok kell, hogy mi is az a textúra, ezért most teszünk egy kis kitérőt. A textúra röviden nem más, mint egy kétdimenziós kép, amit valamilyen 3D-s modellre feszítenek rá, annak érdekében, hogy mintázatot adjanak neki. Ez lehet egy aszfaltos úttest, egy kavicsos folyómeder, de akár egy karakter arca is. Ezek a textúrák a ráfeszítés következtében gyakran torzulnak, főleg akkor, ha a 3D-s perspektívának köszönhetően a háttérbe kerülnek a képen. Ha tegyük fel, egy karakter elkezd beszélni, és a textúrák alatt lévő poligonok megmozdulnak, akkor a textúrának is nyúlnia kell ahhoz, hogy az illúzió megmaradjon. Ilyenkor a széthúzó pixelek közé „ki kell találni" új pixeleket, amelyekben ezek a filterezési eljárások segítenek. A legmodernebb, legprecízebb és legszebb képet eredményező szűrési módszer jelenleg a játékokban az anizotropikus filterezés, amely minél magasabb mintavételezési módszerrel fut (mostanság a x16-os dívik), annál szebb képet eredményez, főleg a távolban lévő felületek megjelenítése esetén.

AMBIENT OCCLUSION (HBAO VAGY SSAO)

Na, ez már egy kicsit bonyolultabb téma, amit elég nehéz elmagyarázni anélkül, hogy bele ne menjünk egy kicsit abba, hogyan működnek a képalkotási folyamatok. A 3D-s képalkotás esetében fényforrásokra van szükség, amelyek árnyékokat vetnek, felületeket világítanak meg. 3D-s játékok megalkotásakor a legnagyobb kihívást a fények életszerű megvalósítása jelenti anélkül, hogy a számítógépünk a vállára nehezedő tehertől összeroskadna. Egy film készítésekor azért lehet szuper élethű repülőgépeket vagy szörnyeket tenni a vászonra, mert ott órákat töltenek azzal, hogy egy képkocka elkészüljön, de játékok esetében erre nincs idő. Itt 25-60 képkockát kell egy másodperc alatt bevilágítani úgy, hogy a kép élethű maradjon. Az Ambient Occlusion módszer lényege az, hogy úgy számolja ki egy pixel fényerejét a gép, hogy megvizsgálja, milyen egyéb objektumok vannak még annak közelében. Tehát ha egy tárgy esetében annak egyes részeit nem éri a fény (árnyékban van), akkor ott a pixeleknek sötétebbnek kell lennie, ahol pedig éri, ott világosabbnak. A módszer hatására gyönyörű, élethű megvilágítást és árnyékokat kapunk, de persze eszméletlen módon leterheli videokártyánkat. Létezik HBAO (Horizon Based Ambient Occlusion) vagy SSAO (Screen Space Ambient Occlusion) képalkotási eljárás is, melyek közül a HBAO szebb, de teljesítményigényesebb módszer.

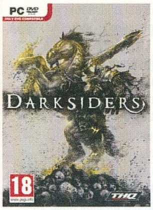


TESSELATION: TESSZELLÁCIÓ

A modern DirectX 11-es videokártyák bevezetésekor bukkant fel a tesselation fogalma, amely a közelmúlt egyik leglátványosabb grafikai fejlődését hozta el számunkra. Hogy megértsük, mi is az a tesszelláció, egy kicsit vissza kell mennünk a múltba, méghozzá közel 10 évet, ekkor jelent meg ugyanis a bump-mapping nevű eljárás a videojátékokban. Ennek a látványos módszernek köszönhetően a 3D-s tárgyakra ráfeszített textúrák jóval szebben csillogtak, életszerűbbnek tűntek, mint addig bármi. A bump-mappingnek hála egyes falfelületek, a talaj, vagy akár a bőrfelszín úgy nézett ki, mintha valóban háromdimenziós képet látnák. Amennyiben viszont a 3D-s modellt síkba helyeztük, s onnan néztük a felületet, nyilvánvalóvá vált a „csalás". A tesszelláció ennek a módszernek az alaposan továbbfejlesztett változata, amely már a síkfelületek esetében is tökéletesen élethű 3D-s hatást eredményez úgy, hogy a 3D-s tárgyban lévő poligonokat feldarabolja és „kiemeli" annak síkjából. Sajnos ez a művelet már közel sem olyan teljesítmény barát, mint a bump-mapping, tehát nagyon mélyre kell nyúlnia a pénztárcájukban azoknak, akik elfogadható sebességgel szeretnék megcsodálni ezt a látványos eljárást.

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK



DARKSIDERS Az apokalipszis is kezdődött valahol...

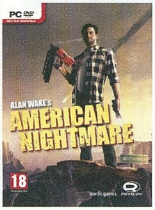
ÉRTÉKELÉS **84%** ÁRA **3490 Ft** KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **Vigil Games**

Jelen számunk egyik legnagyobb durranása a hosszú ideje várt Darksiders II, mely remek lett, igaz, sokaknak talán keveset mond, lévén a szintén fantasztikus első részt a PC-sek csak késve kaphatták kézhez. Nosza, azoknak, akik lemaradtak róla, most remek alkalom nyílt a pótlásra, mert a 2010-ben megjelent hack 'n' slash mindössze 3490 forintért bezsákolható. A játék története szerint az emberiséget egyik napról a másikra gyűri maga alá az apokalipszis, az világ végét elhozó négy lovas egyike pedig úgy dönt, hogy ideje megállítani az értelmetlen mészárlást. Hősünk nem más, mint Háború, a sztori pedig hosszú harcokon, hatalmas főellenfeleken, és meglepő fordulatokon át bontakozik ki. Talán furcsa lehet elsőre, de a keresztény mitológiát klasszikus fantasy-elemekkel és modern környezettel összemosó játék igazán eredeti hangulatot áraszt, melyet csak még magasabbra emel a képregényes grafika stílus. A gépigény viszonylag alacsony, de egy kontroller beszerzése azért erősen javallott...

Haláli hullák szigete DEAD ISLAND: GAME OF THE YEAR EDITION

ÉRTÉKELÉS **83%** ÁRA **5999 Ft** KIADÓ **Deep Silver** FEJLESZTŐ **Techland**

A zombik manapság különösen nagy népszerűségnek örvendenek, ami érthető, hisz mi más lenne félelmetesebb, mint az, ami ellen nem tudunk védekezni: vagyis mi magunk és kielégíthetetlen étvágyunk. Ugyanakkor nem sok minőségi játék jelenik meg a témában, megannyi cím a középszer mocsarába süllyed. Nem úgy a Techland tavaly kiadott élőhulla-fesztiválja! A trópusi nyaralóparadicsomban kitört zombifertőzés története elvarázsolta a kritikusokat, és bár a program nem lett hibátlan (volt pár durva bug, amit azóta kijavítottak), a verőfényes napsütés közepette, homokos tengerparton támadó holttestek hordája még a téma iránt kevésbé fogékony játékosokat is a monitor elé szegezte. A kooperatív játékra kihegyezett FPS-hez több DLC is megjelent, melyeket egy Év játéka-kiadásban pakolt össze a Deep Silver. A teljes Dead Island-élmény most mindössze 5990 forintért elvihető, ami nagyszerű ár, mert a játék világa hatalmas, a haverokkal összefogva pedig garantált a több hétvégét is lefedő játék.



ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE Rémálmok favágóingben

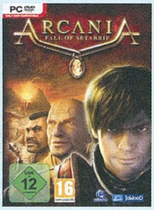
ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **5990 Ft** KIADÓ **Nordic Games** FEJLESZTŐ **Remedy**

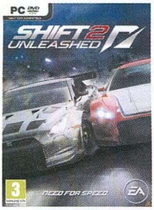
Bár Alan Wake még csak nemrég látogatott el PC-re, máris megérkezett az első folytatás... vagy inkább mellékág, noha a sztori vitathatatlanul a neves thriller eseményeinek továbbgörgetése. Alan még mindig a Sötétség rabja és kétségbeesetten próbálja visszaírni magát a valóságba. Elszabadul azonban a Zane által írt klón, Mr. Scratch, és Alan felesége, Alice életét fenyegeti – hősünk persze újra magához veszi a zseblámpát és útra kel, hogy egy fiktív arizonai kisvárosban ütközzön meg a gonosszal. A játékmenet hasonló az Alan Wake-ben látotthoz, azaz most is különböző, sötétség által eltérített ellenfeleket kell szitává lőnünk, csak épp a helyszínek szabadon bejárható területek lettek. A játék hossza olyan 5-6 óra, ami tekintve, hogy alacsonyabb árkategóriában startolt, teljesen rendben van. Ráadásul most is gyűjthetjük a kéziratlapokat, és a pazar hangulat is rávesz egy újabb menetre. Az American Nightmare ára mindössze 5990 forint – ha szeretted az első részt, ezt sem szabad kihagynod!

Gótikus utazások ARCANIA: FALL OF SETARRIF

ÉRTÉKELÉS -- ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **JoWood / Nordic Games** FEJLESZTŐ **Spellbound**

Az Arcania: Gothic 4 egyáltalán nem lett rossz játék – erről minden bizonnyal ti is megbizonyosodtatok, lévén már debütált nálunk teljes játékként. A JoWood elégedett volt a bevételekkel, így tavaly ősszel kiadott egy önállóan is futtatható kiegészítőt, melynek címe Arcania: Fall of Setarrif. III. Robar elűzött démona nem ült sokáig a babérjain, hanem új gazdatestet keresett, ezúttal Setarrifban. Az észhez tért király ugyan mindent megtesz annak érdekében, hogy a sziget pokollá vált részén rendet teremtsen, a Névtelen Hős segítsége nélkül mit sem ér – nincs más hátra, az egykori juhásznak ismét magára kell kapnia a harci gúnyát! A játékmenet nagyon hasonló az Arcaniához, ami annyiban jó hír, hogy a program rajongói megtalálhatják benne számításukat. Ugyanakkor tény, hogy a Fall of Setarrif az elöd összes hibáját megörökölte, szóval még mindig nagyon könnyű és kicsit rövid is. Ennek ellenére a 4990 forintos árat bőven megéri, különösen akkor, ha valaki szereti a BlueByte-féle RPG-ket.





SHIFT 2: UNLEASHED Éles váltás féktelen sebességre

ÉRTÉKELÉS **92%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Slightly Mad Studios**

A Need for Speed-franchise komoly átalakításon ment keresztül az elmúlt tíz évben: a szimulátoros fokozatra kapcsolt Porsche 2000-t gyorsan váltotta a Hot Porsuit-féle arcade őrület, amit aztán éveken át a Halálos iramban-filmek ihlette milió tartott távol a rajongóktól. Később persze az EA is rájött, hogy semmi sem tart örökké, így megbízta a GTR-t készítő srácokból verbuválódott Slightly Mad Studiost, hogy készítsen egy fél-szimulátoros mellékágat, melyet később már NFS-logó nélkül folytattak. A Shift 2 egy fantasztikus autós játék (Chris kolléga bevallott kedvence), melyben a vezetési élmény átadása a leghangsúlyosabb tényező. Játék közben szinte érezzük a fejünkön a sisak súlyát, és akaratlanul is behúzzuk a nyakunkat, ahogy az egyre növekvő sebesség a székbe passzíroz. A kidolgozott vezetési modellt és a reális fizikát hosszú karriermód és online támogatás teszi tökéletes eleggyé. Mindezért pedig csupán 4990 forintot kérnek, ami a PC-s autós játékok hanyatlásakor csábító ajánlat.

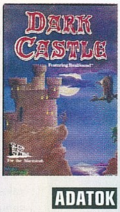
ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Witcher 2 Enhanced Edition (7990 Ft), **Assassin's Creed: Brotherhood** (5990 Ft), **Bioshock 2** (2490 Ft), **Dirt 3** (2290 Ft), **Dungeon Siege III** (2290 Ft), **Far Cry 2** (2290 Ft)

Egyedül a kastély ellen

[ÍRTA **STÖKI**] **E havi nosztalgiázásunkat a Dark Souls és a Darksiders II ihlette: szintén a Dark – azaz sötét – szóval kezdődik a címe, és szintén használ horror elemeket. A Dark Castle-ról van szó, ami a Macintosh egyik legjobb játéka volt, bár kevesen ismerik az eredeti platformról.**

A nyolcvanas évek közepén javában a C64 és a Spectrum uralta a játékpiacot, a NES éppen hogy megjelent, a Macintosh-ok pedig drága és komoly üzleti gépek voltak, nem nagyon készült rájuk játék. A kevés kivételek egyike volt a Dark Castle, amit Mac-re fejlesztett két amerikai fiatal, Mark Pierce és Jonathan Gay, és mivel nagy siker lett, számos átirata született később.



TÁVMUNKA A NYUGATI PARTON

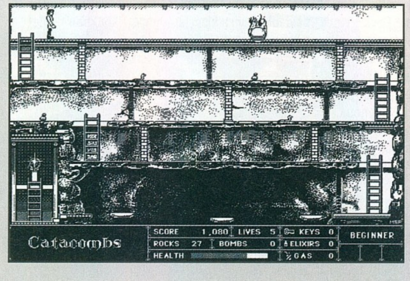
A fejlesztés érdekessége, hogy a játékot kitaláló, és a grafikát megalkotó Pierce San Franciscóban élt, míg Jonathan Gay San Diegóban (ez utóbbi cége, a Silicon Beach Software neve alatt jelent meg a játék). A távolság miatt a munka úgy ment, hogy Pierce kigondolta a pályákat, megtervezte saját fejlesztésű VideoWorks szoftverében (a későbbi Adobe Director elődje) az animációkat, és mindent elküldött mágneslemezen Gaynek. A San Diego-i programozó Pierce csomagjait „dolgozta fel": egy Apple Lisán assemblyben lekódolta az éppen kapott pályaelemeket. Érdemes még megemlíteni Eric Zocher nevét is, aki digitalizált hangokat vett fel Dick Noel szinkronszínész közreműködésével.

ADATOK

KIADÓ
Silicon Beach Software, Inc.

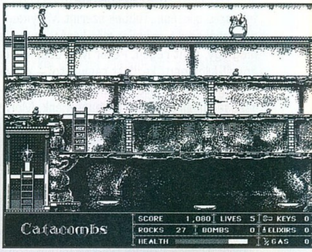
FEJLESZTŐ
Silicon Beach Software, Inc.

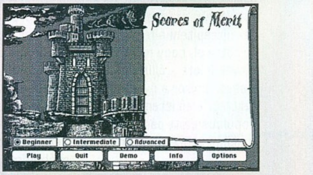
KIADÁS ÉVE
1986



SIKOLYOK A SÖTÉTBEN

A Dark Castle műfaját tekintve egyszerű platformjáték volt, de a hangulata kiemelte a zsánerből (arról nem is beszélve, hogy Mac-en nem nagyon volt kihívója). A sztori szerint a főhős, Duncan a gonosz Fekete Lovag kastélyában kolbászolt, ellenfeleket intézett el, fejtörőket oldott meg, hogy megdöntse a házigazda uralmát. Mivel a Mac-et nem játékra találták ki, fekete-fehér volt a játék grafikája, de a felbontás elég jó volt, és Duncan animációi egészen elképesztően élethűek voltak. Leginkább azonban az említett hangok dobták fel a programot. A kezdőképernyőn egy villámcsapás kíséretében felcsendült Bach D-moll toccata és fúgájának híres kezdése, a kastély helyszínein pedig Duncan kiáltásai, sikolyai, nyögései és az ellenfelek hangjai fokozták a baljós hangulatot. A játékos könnyen beleélhette magát a halálos veszélyben forgó, magányos főhős helyzetébe.





A fekete-fehér világ és az egyedi hangulat még ma is képes magával ragadni a játékosokat

PORTOK NAPJAINKIG

Az 1986-os program nagy siker volt Mac-en, ezért több portja is készült: 1987-ben kijött DOS-ra, C64-re, Amigára és Atari ST-re, 1991-ben Sega Genesisre (ez utóbbi nem sikerült valami jól), 1994-ben pedig egy színes változat is született belőle. 1987-ben egy folytatás is készült Beyond Dark Castle címmel, még több fejtörővel és trükkösebb pályákkal. És hogy a kör bezáruljon: 2006-ban mobilos verzió is megjelent a Super Happy Fun Fun nevű cégtől, aminek tagja volt az egyik eredeti fejlesztő, Mark Pierce is. Ha esetleg valakinek kimaradt a játék, érdemes kipróbálni ma is, akár emulátoron, mert azon kevés programok közé tartozik, amelyek több mint húsz év elteltével is szórakoztatnak.

Molyneux tündöklése és útkeresése

[ÍRTA STÖKI] *Peter Molyneux legendás játékfejlesztő, aki igen érdekes pályaívet írt le a játékiparban. Önerőből került a nagyok közé, többször megpróbált együtt dolgozni a mamutkiadókkal, két, általa alapított céget is elhagyott, mindkétszer belső kényszerből. Most kísérleti játékokkal foglalkozik, a legendából indie fejlesztő lett. Szánalmas próbálkozás, vagy ez az egyetlen épeszű választás 2012-ben a játékiparban?*

Tizenöt évvel ezelőtt, 1997-ben Tony Blair akkori miniszterelnök a brit kreativitás és újító szellem mintaképének nevezte Peter Molyneux-t, egy évtizeddel később a királynő a lovagi címmel ismerte el munkásságát. Az elmúlt években azonban népszerű netes sporttá vált a főleg a Fable-sorozattal foglalkozó fejlesztő cikizése. Többek szerint Molyneux nimbusza megkopott, zsenijét már korántsem villantja meg úgy, mint régen, Peter Molydeux néven pedig egy ál-Molyneux kezdett rámutatni – könyörtelenül, ugyanakkor intelligensen – a Molyneux-életmű szépséghibáira. Mielőtt megnéznénk, Molyneux mit lépett erre, érdemes megemlékezni arról, hogyan jutott idáig.

OROSZLÁN A MAMUTOK ÁRNYÉKÁBAN

A legenda szerint az egész egy hangyabollyal kezdődött: Peter Molyneux kisgyerekként szülei házának kertjében széttúrt egy dombocskát, amiből ezrével özönlöttek ki a hangyák. A kisfiút lenyűgözte az igyekezet, amivel a rovarok próbálták újraépíteni a fészküket, ugyanakkor áhítattal töltötte el, hogy mekkora hatalma van a kis lények fölött – állítólag ehhez az élményhez nyúlt vissza, amikor a nyolcvanas évek végén elkészítette az első istenszimulátort, a Populoust. A Populous előtt pár évvel Molyneux informatikusként végzett, aztán flopik forgalmazásából próbált megélni, majd 1985 táján kitalálta, hogy sokkal jobban fogynának a lemezek, ha játékkal együtt árusítaná őket. Ez indította játékfejlesztésre: egy hónap alatt meg is írta az Entrepreneur című szöveges menedzserprogramot, amiért nem tolongtak a megrendelők. A kudarc után Molyneux rövid kitérőt tett az üzleti szoftverek világába, amíg volt osztálytársa, Andrew Bailey meg nem kérte, hogy C64-en sikeres játékát, a Druid 2-t Amigára konvertálja. Ez adta meg a végső lökést ahhoz, hogy 1987-ben Molyneux új céget alapítson – a Bullfrogot, amely már kizárólag játékokkal foglalkozott, és amely példás sikersztorit írt a kilencvenes évek első felében.

A Bullfrog első játéka a Populous volt, ami egy csapásra ismertté tette Molyneux nevét, és négymillió példányban kelt el. Ezután a cég több hasonló istenjátékot készített, például a műfajt a stratégiával keverő Powermongert és a Populous

Populous: a játék, amit egy hangyaboly ihletett, és ami egy csapásra ismertté tette Peter Molyneux nevét

görög mitológiával felturbózott folytatását, majd Molyneux más zsánerekbe is kirándulásokat tett. Jött a kiberkommandók taktikai irányítását középpontba helyező, remek Syndicate, a Magic Carpet nevű szokatlan repülőszőnyeg-szimulátor és a vidámpark-menedzser Theme Park. Molyneux ezután 1995-ben eladta cégét az Electronic Artsnak, de a kiadó nem hálálta meg a bizniszt, megpróbálta futószalag-termelésre fogni a Bullfrogot. A dolog vége a játékipar egyik legcsúnyább szakítása lett, de mielőtt Molyneux felmondott volna, még befejezhette a csodás Dungeon Keepert. (A Bullfrog aztán a Dungeon Keeper 2 és a Populous 3 után gyors hanyatlásnak indult.)

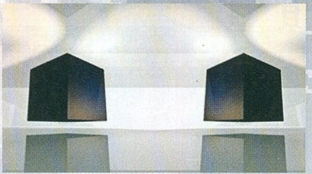
Új cége, a Lionhead Studios első játékával, a Black & White-tal sokat vállalt, talán túl sokat:

Black & White: gonoszság vagy jóság? Tehén vagy tigris? Csupa olyan kérdés, amire még ma is keressük a választ.

a játékos döntéseinek függvényében folyamatosan változó – jó döntések esetén színes, több gonoszkodás esetén sötét, komor – környezet remek ötlet volt. A játék azonban több év fejlesztés után is bugosan jelent meg – nyilván azért, mert már nagyon kellett a bevétel az újra saját lábra álló Molyneux cégének. Ekkor keletkeztek az első repedések a legenda szobrán, de azért Molyneux zsenijét még kevesen vonták kétségbe, és a cég későbbi játékai – a Black & White második része, a Movies, a Fable-sorozat – elég meggyőzőek voltak. Viszont ahhoz, hogy ezek zökkenőmentesen elkészüljenek, Molyneux-nek megint fel kellett adnia a függetlenségét: a Lionhead a Microsoft istállójába hajtotta oroszlánfejét. Amikor tehát idén márciusban Molyneux bejelentette, hogy elhagyja a Microsoftot, a Lionheadet is elhagyta. Na de mihez fog kezdeni egy zabolátlan agyú fejlesztő erős kiadói háttér nélkül? – tették fel akkor sokan a kérdést.

A KOCKA ÉS MÉG 21 MÁSIK

A válasz persze az, hogy indie lesz – vagy legalábbis félig indie, mert a független fejlesztőknek nincs olyan neve, mint Molyneux-nek. Új cége, a 22Cans ízig-vérig indie, kísérleti játékokkal foglalkozik, az első új Molyneux-játék, a Curiosity például annyira kísérleti, hogy többekben felmerült: a hangyabolyos ember tényleg hangyás lett.



Curiosity: kivételesen nem marsjáró kutatóegység, hanem egy játék, amiről még senki nem tudja, hogy micsoda

Fable 3: Egy játék, amit forradalomként hirdettek, de a megjelent változat végül nem sokat tett hozzá a második részhez, és megmutatta, hogy mi történik akkor, ha egy hatalmas kiadó ül a fejlesztők vállára

A Curiosity egy hatalmas, sötét kockán játszódik. Erre a kockára be lehet zoomolni, és akkor kiderül, hogy sok-sok ezer, kis, kocka alakú 3D pixel fedi az oldalait. A játékos rákattint egy pixelre, mire az onnan kiesik, és láthatóvá válik a kocka „kérge" alatti világosabb rész. Ha még egy pixelre ráklikkel, az is eltűnik. A cél megfejteni a kocka titkát, azaz lefejteni a pixeleket a kockáról. A gond az, hogy az összes többi játékos is ugyanazon a kockán ügyködik majd, és a titok csak egyikünknek tárul fel: annak, aki a legutolsó pixelt leszedi. Hogy esélyeinket növeljük, lehet egyszerre több pixelt leszedő szerszámokat venni. És ennyi. Többet nem lehet tudni, a játék majd valamikor szeptemberben megjelenik, és akkor egy szerencsés megkaparintja a titkot (ami Molyneux szerint életre szóló élmény lesz, de ő azért hajlamos túlzásokba esni). De hogyan lesz a játék újrajátszható? Ki akar majd apránként pixeleket elhordani egy ennyire bizonytalan finis kedvéért? Sok még a kérdés a projekt körül.

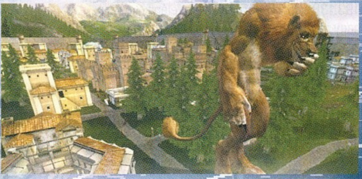
A Curiosity azonban valószínűleg nem is Molyneux nagy visszatérése, inkább csak egy tünete annak, hogy a fejlesztő mennyire ki lehetett éhezve arra, hogy – néha eléggé elszállt – ötleteit megvalósíthassa. A Fable-sorozat ugyanis a vége felé már eléggé elszürkült: hiába voltak jó játékok, egy nagy kiadó igényeihez kellett igazodniuk, nem szabadott velük nagyot kockáztatni, ismeretlen utakra tévedni – így Molyneux sem élhette ki eléggé a kreativitását. Saját bevallása szerint ebből lett elege (fájdalmas volt kinectes szerelemgyereke, a Project Milo lelövése is), ezért hagyta el az általa alapított céget. Kritikusai – mindenekelőtt a Peter Molydeux – pedig ráébresztették, hogy rossz úton jár (a Molydeux-twitterről egyébként Molyneux elismerően nyilatkozott, sőt ötleteket is vett onnan).

Hogy furcsa kísérleti játékok is meg tudják fogni a játékosokat, azt megmutatta már többek között a Flower, a Journey és a Minecraft. Az ilyen játékok már trendnek tekinthetők: olyan játékosoknak készülnek, akiknek elegük van az egy kaptafára íródott sportjátékokból és agyonszkriptelt rágógumi-FPS-ekből – olyan termékeket várnak kedvenc médiumuktól, amelyek egészen új élményt adnak és gazdagítják a videojáték fogalmát. Molyneux-vel nem történt más, mint csatlakozott ehhez a trendhez. Nyilván kockázatos lépés volt anyagilag, egy kreatív ember szempontjából viszont szinte logikus döntés. A Curiosity olyan lesz, amilyen, a lényeg, hogy Molyneux megpróbál visszatérni gyökereihez. A 22Can nevéhez híven huszonkettő kísérleti játékot fog készíteni. Ha ezekből csak egy olyan születik a következő években, ami annyira szórakoztató és meghökkentő volt, mint a Populous, már megérte.

MOLYNEUS HÁROM LEGJOBB JÁTÉKA

POPULOUS (1989) A Populous az első istenszimulátor volt, mely megjelenésekor nemcsak, hogy forradalmasította a stratégiai játékok műfaját, de egészen egyedi ízt is kölcsönzött a stílusnak. Felejthetetlen klasszikus.

THEME PARK (1994) A menedzserjátékok egyik alapköve, amelyben vidámparkot kellett építenünk, hogy hatalmas és életveszélyes játékszerekkel vonzzuk magunkhoz a cukorkazabáló gyerkőcöket. Máig élvezetes és aktuális játék.



BLACK & WHITE (2001) A Lionhead első játéka, melyben Peter visszatért az istenszimulátorokhoz, csak épp XXI. századi léptékben: elképesztő grafika, döbbenetes MI, forradalmi irányítás, hangulat... na meg millió programhiba.

pcguru webshop

Hiányoznak a régebbi számok? Nálatok nem kapható a PC Guru?

Van megoldás!

A PC Guru webshopjából már pár kattintással megrendelheted a legújabb, és a régebbi számokat is!

www.pcguru.hu/webshop

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

FELHÍVÁS!

➲ Tudom, hogy ilyet nem nagyon szoktak írni, de ha lenne valaki, aki megtanítana Starcraft 2 multizni annak nagyon örülnék. Nagyon tetszik a játék, de nem tudom, mit mikor kell építeni, fejleszteni, hasonlók. Aki tényleg szeretne segíteni, az írhat egy e-mailt (private.zoltan@gmail.com.-ra) és megbeszéljük a továbbiakat (battletag, kommunikálás stb.) ➲ **-HITMAN-**

Remélem, akad majd jelentkező, addig is nézegess Starcraft 2 oktatóanyagokat a YouTube-on, és visszajátszásokat a starcraft2.hu-n, no meg persze játssz minél többet!

Azért írtunk, hogy több hasonló kezdeményezés után mi is társakat keressünk az egyik szerverre a Minecraftban. A szerver IP: 193.138.125.86:25568. Előre felépített házak, nagy bejárható terület és barátságos adminok, játékosok várják a regisztrálókat. Aki a PC Gurura hivatkozik, kap 20 gyémántot. Mindenkit várunk szeretettel: ➲ **THE ADMINS GROUP**

Én megtettem a magamét, ti jöttök srácok...

BATMAN AC

➲ Nemrég megvettem a Steamen a Batman Arkham City: Harley Quinn's Revenge DLC-t, de nem tudom telepíteni. A Game for Windows Marketplace profilomba beírtam a kapott cd-kulcsot, és le is töltötte, de nem engedi telepíteni valami hiba miatt. Azt írja: The item could not be installed. Click below for more details. Code: 800B0003., alatta: A tulajdonosként megadott űrlapot a megadott megbízhatóság-ellenőrző nem támogatja, vagy nem ismeri (Exception from HRESULT: 0x800B0003).

Természetesen eredetiben van meg minden, nem tudom, mi lehet a baj. Remélem, tudtok segíteni. ➲ **ANDOR**

Windows XP-n ez egy ismert hiba, és az MS már adott ki hozzá javítást, amelyet a következő linkről letölthetsz: http://tinyurl.com/829x72e.
A dologban még annyi furmány van, hogy ez egy angol nyelvű javítás, amely nem hajlandó magyar nyelvű operációs rendszerre települni, ezért el kell játszadozni vele kicsit.
A telepítéshez itt találsz részletes leírást: http://tinyurl.com/66fr5dj.

SKYRIM

➲ Az lenne a problémám a Skyrimben, hogy bementem egy vámpírokkal teli barlangba, és mikor kijöttem, pár napra rá furcsa dolgot tapasztaltam. Érzékeny vagyok a fényre, meg a véremmel is van valami. Utána kaptam egy képességet, miszerint tudom szívni az életerőt, tehát vámpír lettem, a kérdés hogy mitől?! Mivel nem haraptak meg, meg semmi..., szóval ez nagyon felidegesített mivel elrontja az egész játékom, mert megtámadnak minden városba, minden katona, őr, aki meglát, egyből rám támad, és ez nagyon rossz. Mellesleg gyűlölöm a vámpírokat. Szóval az lenne a kérdésem, hogyan tudnám eltüntetni ezt a vámpír „énemet", ha lehet ilyet. Nagyon, de nagyon örülnék neki, mert nem szeretném elölről kezdeni a játékot, nagyon sok órám van már benne és sok minden, szóval ez nagy csalódás lenne nekem.
Előre is köszönöm a választ. Hű olvasótok ➲ **KALÓZ**.

Nem kell, hogy megharapjanak, elég az érintkezés. Az első három nap még elég egyszerűen lehetett volna kezelni a vámpírfertőzést, ekkor ugyanis a gyógyital vagy Talos oltárának érintése (Whiterunban és Dragonsreachben is van egy-egy oltár) azonnali gyógyulást hoz. Ám ha átalakultál, akkor sem lesz nehéz dolgod, egyszerűen térj be (éjszaka) bármelyik ivóba, és érdeklődj a kocsmárosnál az aktuális pletykákról. Megtudhatod, hogy Morthalban egy Falion nevű férfi afféle vámpírszakértő. Nosza, beszélj vele, és el is indul a gyógymódhoz vezető folyamat. Kell egy Fekete lélekkő (Black Soul Gem), ezt egyébként Faliontól is megveheted, majd a Soul Trap (lélekcsapda) varázslattal, vagy egy ilyesfajta bűbájt birtokló fegyverrel töltsd fel a lélekkövet (a banditák tökéletesek e célra). Amennyiben kész vagy, irány vissza Falionhoz, aki elvégzi a rituálét és ennyi...

Azt szeretném kérdezni, hogy sok videóban láttam, hogy az emberek ráhúzzák a különböző edény jellegű tárgyakat a kereskedők fejére. Mivel lehet megfogni (elég hülye kérdés tudom) a tárgyakat?
Ugyanaz a gomb, amivel felveszed a cuccokat, nálam pl. alapértelmezésben az E billentyű, annyi a trükk, hogy nyomva tartod egy ideig, és akkor nem elteszi a tárgyat, hanem megfogja.

FRAPS

➲ Egy igen furcsa kérdéssel bombázlak meg téged, mely lehet, hogy nem teljesen idevaló. Na szóval, a FRAPS nem veszi a mikrofonom hangját, amikor be van dugva. Gombnyomásra sem ad ki hangot, pedig be van állítva minden úgy, ahogy kell. De mégsem veszi. Volt nekem egy asztali mikrofonom is. Az első vidiben volt hangom. Aztán a többiben már nem volt. Ezt az egészet nem értem. Amúgy a cucc fajtája valami Trust. Lehet, hogy a FRAPS feje lágyult be (teljes verziós, már reinstalláltam, úgyse jó), baja van a mikim fajtájával (skypeon mindenki hall) vagy a mikrofonommal van valami?
Remélem, tudsz segíteni. ➲ **A PARKOUR GAMING VEZÉRE, PARACHUTE.**

Nem gondolnám, hogy a hardver résszel van gond, a Frapsnek ugyanis teljesen mindegy, milyen mikrofonod van, és ha Skype alatt működik, akkor itt is kellene. Biztosan jó eszköz van beállítva a Frapsben? A Movies fül alatt a Record external input elé ugye pipa kell, és alatta a megfelelő hangeszköznek kell megjelenni, méghozzá a Windowsban a Vezérlőpult/Hang szekciójában a Felvétel fülnél szereplő alapértelmezett eszköznek. Utóbbit, mármint a Vezérlőpultban lévő eszközt mindenképp állítsd át, ez hangkártyától függő, de többnyire ez a Sztereo mix vagy a What U Hear szokott lenni.

LEGO BATMAN

➲ Elakadtam a LEGO Batman első részében. A harmadik rész (Jocker visszatér), 3. pályáján, mikor a madárijesztő ellen kell menni a Batwinggel. Egy ponton a madárijesztő átrepül egy fémcső fölött, amiből ezután láng jön ki. Na, ezeken a lángokon nem tudok átjutni.
A segítséget előre is köszönöm. ➲ **KRISI**

Ez a Flight of the Bat pálya, és a gázcsőnél egy szakasszal korábban, a felrobbantott híd előtt (ez az a híd, amelyiken a mozdony állt) a belső oldalon van két, szorosan egymás mellett álló légvédelmi üteg, és közöttük egy liftszerű kisebb építmény. Na, ezt az épületet rombold porig, és itt Robin helikopterével lehetőséged lesz aknát felvenni, amit csak el kell vinni a gázcsőig.

BATTLEFIELD 3

➲ A játékkal lenne egy problémám és egy kérésem.
1. Az a gondom, hogy ha fegyverrel leadok egy lövéssorozatot multiplayerben, akkor az első egy-két lövés után elmegy a hang. Ugyanez járművek motorzúgásánál is. A játékot pár napja vettem csak meg, és azt hiszem azóta ilyen.

Mások lövéseit, hangjait hallom rendesen, csak a sajátomat nem.

2.Mint mondtam csak pár napja (ilyenkor már hete) van meg a játék, és még elég kezdő vagyok. Szeretnék barátokat találni, akik esetleg segítenének, valamint játszhatunk meccseket, mert a néma külföldiek nem igazán hangulatos társak. A Battlelog nevem: Daventos, vagy ha így nem talál a rendszer, akkor: Daventoska. Köszönettel: ➲ DÁVID

1. Nem tudom mi lesz a helyes megfejtés, de adok pár tippet:

a, A Vezérlőpult – Hardver és Hang – Hang szekcióban a kommunikáció fülnél a „nincs művelet" opciót jelöld be!

b, Amikor elmegy a hang, ALT+TAB-bal lépj ki az Asztalra és az óra melletti hangerősza-bályzó-ikonnal nyisd meg a mixert, és a játék hangerejét (alkalmazásonként külön-külön mutatja) állítsd vissza, ha éppen a nullán állna!

c, A C:\Users\Felhasználóneved\Documents\Battlefield 3\settings mappában a PROF_SAVE_profile fájlt nyisd meg Jegyzettömbben, és a ‚GstAudio.AudioQuality' értékét 0-ról írd át 1-re vagy magasabb értékre!

2. Közzétettük, tehát Daventoska kollégát tessék megbombázni jó magyar módra.

WITCHER 2

➲ A fent említett játékkal kapcsolatban lenne egy kérdésem. A 3. fejezetben (Iorveth útja) elérhető Testvérgyilkos páncélzathoz történetesen szükségem van egy sárkánypikkelyre, amit csak úgy tudok megszerezni, ha Philippának segítek a börtönben. Az lenne a kérdésem, hogy ha Trisst akarom megmenteni, akkor valami konzolparanccsal vagy valami hasonlóval nem lehetne megoldani, hogy mégiscsak szert tegyek rá? ➲ GERGŐ

Nincs ilyen kód/cheat a tudomásom szerint. És jól látod a helyzetet, mert ha nem Philippát választod, nem jutsz be a házába, és nincs pikkely, ugyanis Iorveth útján ez az egy lehetőség akad csak, illetve még egy... Ha a Chapter 2-ben, Malget házában a jegyzeteit eltetted, és nem adtad el, akkor a CH III-ban elérhető a From a Bygone Era másodlagos küldetés, ahol az Operátort megölve lootolható a sárkánypikkely. Más mód, út, lehetőség szerintem nincs.

MDK 2 HD

➲ A fent említett játékkal lenne gondom. Az indításnál ezt írja ki: MDK2 HD requires OpenGL 3.0. If your video card supports OpenGL 3.0, then try updating your graphics driver and restart the game.A videokártyám ATI Radeon HD 4850, Win. XP-t használok.
Segítségeteket előre is köszönve: ➲ ÁKOS

Mivel a videokártyád támogatja az OpenGL 3.0-t, így kizárásos alapon marad az a lehetőség, hogy túl régi a VGA-d drivere. A http://tinyurl.com/37up7tk oldalról tölts le frissebbet az operációs rendszerednek megfelelően, és persze a régi drivert az új telepítése előtt távolítsd el rendesen.

LEGO BATMAN 2

➲ Az volna a problémám, hogy mikor a 12. (The Next President) pályánál a tetőn vagyok a Joker robotnál, és már le is győztem, van egy kis film, és mikor Robin és Batman elmenne az autóval, akkor megáll a játék. De nem úgy, hogy lefagy, mivel a háttérben mozognak a felhők, és esik az eső, de a film nem megy tovább. A válaszokat előre is köszönöm. ➲ ZSOLT9802

LEGO-játékokban az ilyen jellegű fagyásokra rendszerint gyógyír, ha az Effect Settingsnél a Motion Blurt kikapcsolod.

MASS EFFECT 2

➲ Az első kérdésem a Mass Effect 2-vel kapcsolatos. A barátom meg szeretné csinálni Samara lojalitás küldijét. Én tudom, mit kell neki mondani, de ő nem. Mondanám, de bebuggol az ME2 már egy jó ideje. Az van, hogy eljut a beszélgetésig, és rámegy, teszem azt a művészetre, na, ott el kellene érnie a Vienia lehetőséget, de akármire megy, sehol sincs ott. Miért? A második kérdésem (ezt már egyszer feltettem, de nem kaptam választ) az, hogy a BF3, ha eredeti (tőletek kaptam előfizi mellé), megvan a lemez, az Origin, tehát minden, amivel régebben ment, most nem indul el. Megpróbálhatnám persze azt, hogy konkrétan a battlelogtól indítom a játékot, de oda meg azt írja, hogy vegyem meg, mielőtt elindítom. Miért? Légyszi segítsetek, már nagyon régóta nem tudok vele játszani! ➲ PARACHUTE

Nem hinném, hogy a játék bugos, inkább a cimborád egyszerűen nem szedte össze a szükséges infókat a beszélgetéshez (a válaszok ugyanis nem maguktól teremnek). Az áldozat (Nef) szobájában van egy napló három feljegyzéssel, az egyik elárulja, hogy Morinth a Hallex nevű drogot tolja előszeretettel, és itt kerül elő a Vaenia név is (hm, azt hiszem, mint a kedvenc videó címe). Az ágy mögött van még egy feljegyzés is, azt sem árt elolvasni. A bár előtt a Vij nevű emberkétől azt is megtudhatjuk, hogy az asszári kedveli az Expell 10 bandát.
A beszélgetés egyébként valahogy így néz ki:

1. We're alike
2. Art --> Local artists --> Nef --> Vaenia
3. Music --> Expel 10 --> Like Hallex?
4. Travel --> I like the danger --> Power is it's on reward

A BF3-nál elég sok gondot okozott mostanában az Origin kliens, tehát a http://tinyurl.com/cpfbbh6 oldalon, az első hozzászólásban szereplő Origin update-et szedd le és telepítsd! Ha így sem működne, akkor a szokásos praktikák – kliens rendszergazdaként futtatása, Origin kliensben a játék képén jobb egérgomb és javítás funkció, vagy egy komplett reinstall javasolt.

PIRATES OF THE BURNING SEA

➲ A Pirates of the Burning Sea online játékkal kapcsolatban lennének kérdéseim:

1. Hogy tudok új hajót venni? Mik a követelményei?
2. Mars Harborban a kikötőben elfogadtam egy „first things first" nevű küldetést, de amikor odaérek a pontra nincs ott semmi. Mit kell itt csinálni?
3. Morgans Buffban elfogadtam a Bloodsport küldetéseket, de gőzöm sincs, hogyan kell őket megcsinálni. Irtom a kalózokat, körbemegyek meg minden, de nem történik semmi. Kérlek, segítsetek!
4. Mire jók a „Hide"-ok, a „Skins fur"-ok meg az ilyen craftingolható holmik? ➲ GBEN

1. Az Aukciós házban vehetsz új hajót, ám itt csak a birtoklást bizonyító papírokat kapod meg (Ship Deed). Miután ezt begyűjtötted (vásárlás esetén az Aukciós ház Pickups tab opciója alól), akkor még át kell konvertálni valós tárggyá (hajóvá), amit a Ship Deedre jobb egérgombbal kattintva a Trade this deed in for a ship funkcióval tehetsz meg. Fontos, hogy mindezt abban a kikötőben tedd meg, ahol a hajó áll, és most már csak a Harbor Masterrel kell beszélned, hogy a Switch to Ship lehetőséggel ezt a hajót aktiváld.

2. Ez a küldetés a csapattagok irányításáról szól, és egy raktárban arra kellene utasítanod a fickókat, hogy támadják meg a gyakorlóbábut (dummy), ehhez persze a hotbarra ki kell tenni a Command skillek közül a megfelelőt, és használni.

3. Ha jól tudom, ezt nem lehet befejezni, egyszerűen arra lett kitalálva, hogy gyakorolhass.

4. A Skin Game (Fur) és (Hide) konkrétan egy-egy recept, amivel kereskedelmi terméket, esetünkben egy láda prémet, bőrt lehet előállítani, amit pedig el lehet adni.

VESSEL

➲ Az a gondom a mellékelt játékkal, hogy telepítés után, amikor indítom, vagyis indítanám, egy pillanatra elfeketedik a képernyő, majd mindenféle hibaüzenet nélkül ledob az asztalra. A telepítés simán ment, integrált videokarim van (laptop) és 32bit-es Win XP-m. Az újság amúgy nagyon jó! Ahoj! ➲ SEBI

Erősen gyanítható, hogy az integrált videokártya nem elég a futtatáshoz, különösen, ha mondjuk a Shader Model 3.0-t nem ismeri az imént említett VGA.

MODERN WARFARE 3

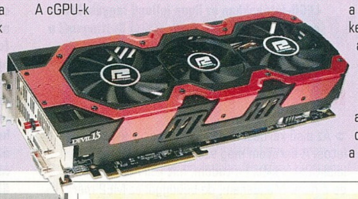
➲ A Modern Warfare 3-mal lenne gondom. Nemrég újra lett telepítve a Windowsom. 7-esem volt és az van most is. Felraktam a Steamet, DVD-ről telepítettem a játékot, frissítette, ráklikkelek a játékra, és ezt írja ki a Steam: Első telepítés folyamatban...telepítés alatt: Microsoft DirectX for Windows (1/1 lépés). A kis ablak eltűnik, de nem történik semmi ezután. Se más üzenet nem ugrik fel, és a játék se indul. Felraktam a legújabb nVidia drivert, de semmit nem oldott meg.
Előre is köszönöm szépen a segítséget!
➲ DÁVID

Próbáltad úgy, hogy a Steam klienst rendszergazdaként indítod (jobb egérgomb az ikonján, Futtatás rendszergazdaként)? Ha az előbbi sem jön be, akkor a Steam\steamapps\common\call of duty modern warfare 3\redist\directx mappában a dxsetup.exe fájlt indítsd el, és telepítsd...

A PowerColor megidézte az ördögöt

TERMÉK NEVE **DEVIL 13 HD 7990** GYÁRTÓ **POWERCOLOR** MEGJELENÉS **SZEPTEMBER** ÁR **1000 DOLLÁR**

Igen, jól látja a tisztelt olvasó: a PowerColor új videokártyája 1000 dollárba kerül, ami ugyan nem kevés, de tekintve, hogy az ördögi Devil 13-at a pokol kénes tüze hajtja, ez annyira nem is sok. Na, de hogy elég legyen a démoni képzavarból, lássuk, mit kapunk a pénzünkért, ha a tajvani gyártó kétmagos fenevadába fektetünk be. A Devil 13 HD 7990 egyszer, zárt ajtók mögött már bemutatkozott a Computexen, de akkor még nem sok részletet ismerhettünk meg róla. Az mindenesetre biztos volt, hogy ez lesz a világ első két-GPU-s, Tahiti XT chipekre épülő VGA-ja, mely tulajdonképpen egymagában olyan, mint egy crossfire-be eszkábált, dupla 7970. Hogy akkor miért hívják 7990-nek? Nos, az AMD csúcsteljesítményű koncepciója egyelőre nem létezhet hivatalosan, de a PowerColor azért szerette volna megszellőztetni, miféle erőket hív segítségül a VGA. A cGPU-k egyenként 925 MHz-en járnak, melyeket egy hátul elrejtett gombbal 1 GHz-re tornászhatunk. A Devil 13 összesen 6 GB GDDR5 memóriát tartalmaz, effektív 5,5 GHz-en járatva – ez utóbbit nem lehet gombnyomásra turbózni, bár elnézve a gyári, háromventilátoros hűtést, a vállalkozó kedvűek megpróbálkozhatnak a tuningolással. Ami a csatlakozókat illeti, mondanunk sem kell, hogy amit valaha VGA-ra tettek, itt megtalálható lesz, sőt, a hatalmas, gyűjtőknek szánt dobozba még csavarhúzókészletet is rejtett a gyártó, biztos, ami biztos. Szóval akárhogy is nézzük, az 1000 dollár megtérül. Dátum nincs, bár valószínű, hogy a magazin megjelenésekor már kapható lesz.



4K-s felbontás a PS4-ben?

TERMÉK NEVE **PS4** GYÁRTÓ **SONY**
MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

Az RGB értesülései szerint a Sony ráunt a Full HD-szabványra, és a következő, negyedik generációs PlayStationben már az UDTV-k 4K-s felbontását is támogatni fogja. A 4K 3096x3072 pixel megjelenítését jelenti, elvileg ez lesz a mostani 1080p-t felváltó formátum.

A pletyka szerint a Sony nemsokára 4K-s tévékkel is előrukkol, hogy előkészítse a terepet az új konzol érkezésére. Mivel a gyártó sem megerősíteni, sem cáfolni nem fogja az infókat a gép hivatalos bejelentéséig (mely egyébként a 2013-as E3-on esedékes), ezért csak találgatni lehet, hogy igaz-e a hír. Amenynyiben igen, akkor sem kell azonban túl sokat várni: elképzelhető, hogy a támogatás ez esetben csak a 4K-s Blu-ray filmeket jelenti.

iPadet az iskolapadba!

TERMÉK NEVE **IPAD, IPAD 2, AZ ÚJ IPAD** GYÁRTÓ **APPLE**
MEGJELENÉS **MEGJELENT** VÁRHATÓ ÁR **TERMÉKSPECIFIKUS**

Belgiumról általában a jó sörök, a csokoládé, az eszes Poirot, na meg a gyönyörű tájak jutnak az eszünkbe, mostantól viszont az Apple-rajongók paradicsoma lehet a csöppnyi kis ország. Történt ugyanis, hogy a Blankenbergében található Sint Jozef üzleti iskola vezetése kötelezővé tette, hogy a tanulóknak iPaddel kell rendelkezniük a tanévkezdésig – ellenkező esetben nem kezdhetik meg a tanulmányaikat. Az iskola ezt kétféleképpen képzelte el: egyrészt vagy megveszik a szülők az Apple termékét a csemetéknek, vagy negyedévente 40 eurót hagynak az iskola zsebében, így részletekben, három évig fizetve Az új iPadet. A családok bírósághoz fordultak, az iskola fellebbezett – röhejes ügy, annyi szent.

Olcsó tablettel rukkolt elő a ConCorde

TERMÉK NEVE **CONCORDE** GYÁRTÓ **CONCORDE TAB ONE** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **24 EZER FORINT**

Ez egy „olcsó tablet" – halljuk gyakran a félrevezető kifejezést, majd tépjük a hajunkat, amikor kiderül, hogy az USA-ban tényleg bagóért osztogatott játékszer nálunk a sokszorosába kerül (példát nem hoznék, az olvasók többsége gondolom, tudja, miről van szó). Nos, ezen szeretett volna változtatni a ConCorde, ami bár nem épp a takarékos megoldásokról híres, most sikerrel szállított le egy roppant olcsó és mellette igen ígéretes táblagépet.

A ConCorde tab One egy 7 hüvelykes, 800x480-as natív felbontású, WVGA-panellel szerelt androidos gép, melyen egyelőre ICS fut, de a gyártó mérnökei ígérik, hogy közeleg a 4.1-es Jelly Bean frissítés is. Csak egyetlen hátoldali kamerát kapunk, mely 1,3 megapixeles képeket készít – igaz, ebben az esetben a képminőség mellékesnek mondható. Ami a tab One teljesítményét illeti, a gépet egy Allwinner A13-as chip hajtja, ami a HDMI-t és a SATA-t nem támogatja. Ugyan előbbi pár vásárlót elriaszthat, a sebességre garancia az 1,2 GHz-en ketyegő Cortex-A8 mag, a Mali-400 grafikus elem, és az 512 MB RAM. A háttértár alapból 4 GB, ami nagyon kevés, de szabadon bővíthető micro-SDHC-vel, sőt, az USB 2.0-s csatlakozónak köszönhetően az USB OTG-k is támogatottak. Az egyedüli igazán szűk keresztmetszet az akkumulátor: 3000 mAh nem biztos, hogy sokáig elég, noha tény, hogy így a 18 x114x11,5 mm-es masina súlya csupán 316 gramm, szóval kényelmesen elfér a táskánkban. Mire ezt olvassátok, a tablet elvileg kapható, ára 24 ezer forint – igen, ez bizony tényleg egy olcsó tablet.

A Sony nem gyárt több optikai meghajtót

TERMÉK NEVE **NINCS** GYÁRTÓ **SONY**
MEGJELENÉS **NINCS** ÁR **NINCS**

A Sony már régóta komoly anyagi gondokkal küzd, és minden bizonnyal ennek következménye, hogy a japán óriás bejelentette: kivonul a PC-kbe gyártott optikai meghajtók piacáról, az ezért felelős Optiarc divíziót pedig bezárja. Bár a teljes piac 15%-át birtokolja a Sony, ami remek arány, az alacsony kereslet és a drága költségek miatt mégsem éri meg fenntartani a részleget. 400 embert küldenek így korai nyugdíjba a vállalatnál, a többiek pedig más részlegeken folytathatják a munkát, szóval kirúgások nem várhatók. Ugyanakkor egy legendás korszak ér véget, hisz a Sony a CD megjelenése óta megkerülhetetlen szereplője a PC-s optikai meghajtók világának. A zárásra egyébként jövő márciusban kerül sor.

További színekben pompázik a Galaxy S III

TERMÉK NEVE **GALAXY S III** GYÁRTÓ **SAMSUNG** MEGJELENÉS **MEGJELENT** VÁRHATÓ ÁR **150 EZER FORINT**

Már eddig is tudtuk, hogy lesz fekete Samsung Galaxy S III, illetve a piros változatot is láthattuk már az AT&T kínálatában. Európában viszont csak most fognak elstartolni a különböző színű verziók, így akinek nem jön be a fehér és a kék alapmodell, az nemsokára borostyánbarna, gránátvörös, zafírfekete és titánszürke árnyalat közül választhat magának S III-ast. Az igazat megvallva mi eddig sem értettük a két alapszínt, mert egyik sem illett bele a cég Galaxy-családjának korábbi irányvonalába.

Monitor munkára és játékra egyaránt

TERMÉK NEVE **PB278Q** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **2012. SZEPTEMBER** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Új, munkára és játékra egyaránt ajánlott, 27 colos monitort jelentett be az Asus. A méretes jószág natív felbontása 2560x1440 pixel, a képernyő típusa pedig LED háttérvilágítású IPS. Bár ez alapján azt hihetnénk, hogy gyors képmegjelenítésre (tehát egy 60 fps-es játékhoz) nem a legjobb választás a PB278Q, az Asus mérnökei elérték, hogy a készülék csupán 5 ms-os csúszást produkáljon. Csatlakozókból minden van: D-Sub, DisplayPort 1.2, HDMI 1.4, Dual-link DVI-D 2, sőt, két 3,5-ös jacket is lelünk.

Apple kontra Samsung: Nyert az almás cég!

TERMÉK NEVE **NINCS** GYÁRTÓ **APPLE, SAMSUNG** MEGJELENÉS **NINCS** VÁRHATÓ ÁR **NINCS**

A hónap talán legnagyobb üzleti híre, hogy az Apple pert nyert a Samsunggal szemben, és a bíróság egymilliárd dollár megfizetésére kötelezte a koreai gyártót, szabadalomsértés miatt. Utóbbi persze visszatámadt, és most szintén szabadalomsértéssel vádolja az Apple-t. Újabb meghallgatás szeptemberben várható, akkor derül ki, hogy a kért nyolc termék amerikai forgalmazását tényleg be kell-e szüntetnie a Samsungnak.

Átlátszó képernyővel sokkol a Samsung

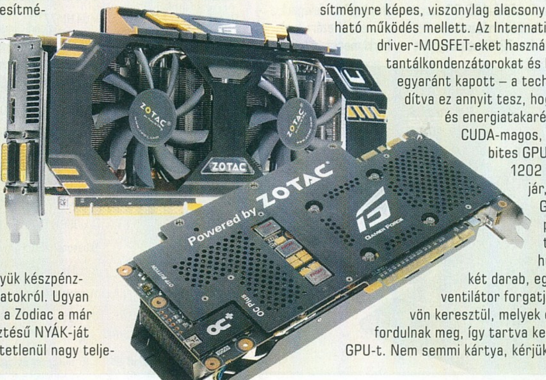
TERMÉK NEVE **NL22B** GYÁRTÓ **SAMSUNG**
MEGJELENÉS **2012 KÉSŐ ŐSZ** ÁR **NEM ISMERT**

Az átlátszó képernyők ideje lassan eljő, és bár láttunk már hasonló kísérleti megoldásokat, eddig egyik sem jutott el oda, hogy sorozatgyártott termék legyen belőle. A Samsung szerint azonban ez tűrhetetlen, az emberiségnek igenis szüksége van a minőségi, nagyméretű, átlátszó tévékre és smartglass-megjelenítőkre, hogy a jövőben akár a hűtőszekrény üvegajtaja is meg tudja mondani, lejárt-e már a tej. A koreai gyártó NL22B nevű kijelzője egy 21,6 hüvelykes, 1:1-es képarányt használó, LED háttérvilágítású panel, ami teljesen átlátszó, így azon túl, hogy információkat képes megjeleníteni, a mögötte látható dolgokat sem takarja ki. Bár elsőre nehéz elképzelni, hogy ez mire jó, gondoljunk csak bele, milyen hasznos lenne egy ilyen panel a múzeumokban – gyakorlatilag el lehetne hagyni az ósdi táblákat és magnókat, elég lenne kiválasztani az adott nyelvet és elolvasni a kiírásokat, akár minden egyes kiállított darabról, egyenként. De reklámcélból sem utolsó a Samsung megoldása: tegyük fel, hogy egy ékszerüzlet kitesz egy csodálatos nyakéket a kirakatba, melyet minden kellő infóval ellát, kezdve a termék árától, annak dimenzióin át, egészen a marketingrizsáig. A Samsung a készüléket fémkeretben, sőt beépített hangszórókkal szállítja a megrendelőknek, így bárhová kényelmesen be lehet szerelni. Elterjedésére persze még várni kell, mert egyrészt drága technológiáról van szó, másrészt a 21,6 colos képátló még nagyon kevés a fent bemutatott jóslatok beteljesüléséhez. Megjelenés ősszel várható.

Brutálisra tuningolt GeForce 660 a Zodiactól

TERMÉK NEVE **GEFORCE GTX 660 TI EXTREME EDITION** GYÁRTÓ **ZODIAC** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Ha már szó esett egy durva teljesítményű Radeonról, úgy tisztességes, hogy az Nvidia háza tájáról is megszellőztessünk ezt-azt. A Zodiac bejelentette, hogy a nagy sikert aratott GeForce 680 és 670 Extreme Edition után a 660 Ti-t is feldobja egy „kicsit". Ez lesz a gyári tuninggal ellátott GeForce GTX 660 Ti Extreme Edition, melynek egyelőre se ára, se megjelenési dátuma – sőt, a rossz nyelvek szerint csak Távol-Keleten árusítják majd, ahogy az eddigi EE-ket, de ez egyelőre meg nem erősített pletyka, szóval ne vegyük készpénznek. Beszéljünk inkább a technikai adatokról. Ugyan itt csak egy GPU-val állunk szemben, a Zodiac a már kétszeresen bizonyított, saját fejlesztésű NYÁK-ját alkalmazza a modellnél, mely így hihetetlenül nagy teljesítményre képes, viszonylag alacsony fogyasztás és megbízható működés mellett. Az International Rectifier GaNpowIR driver-MOSFET-eket használó VGA szerverosztályú tantálkondenzátorokat és FPCAP kondenzátorokat egyaránt kapott – a technika nyelvéről lefordítva ez annyit tesz, hogy a videokártya stabil és energiatakarékos eszköz. Az 1344 CUDA-magos, most mindössze 192 bites GPU 1100 MHz-es alap- és 1202 MHz-es boost órajelen jár, ehhez pedig csupán 2 GB-nyi, ám 6600 MHz-en pörgő GDDR5 modul társul. A VGA gyári hűtése igen impresszív: két darab, egyenként 9,2 cm átmérőjű ventilátor forgatja a levegőt öt rézcsövön keresztül, melyek egy fedélzeti rézboxban fordulnak meg, így tartva kellemes hőmérsékleten a GPU-t. Nem semmi kártya, kérjük Európába is!



Ha gamer laptopban gondolkodsz

Asus G55VW

[ÍRTA HORVÁTH PATRIK] **Az Asus 2009-ben hívta életre a Republic Of Gamers sorozatát, amely a nevéhez méltóan a játékosokat igyekszik kiszolgálni, és a termékcsalád jelen van a hordozható gépek osztályában is. Ebbe a kategóriába tartozik az Asus legújabb hordozható erőműve, a G55VW is.**

Pár évvel ezelőtt szinte nem volt olyan gyártó a piacon, aki ne rendelkezett volna legalább egy, kifejezetten játékosoknak szánt noteszgéppel. Ezeket messziről fel lehetett ismerni nem éppen szokványos szín- és formavilágukról, illetve természetesen az átlagnál látványosan magasabb árcédulájukról. Kezdetben elsősorban 17"-os kijelzővel szerelték ezeket a gépeket, de viszonylag hamar kiderült, hogy a vásárlók döntő többsége jobban preferálna egy valamivel könnyebben hordozható masinát, így a 15,4" (manapság 15,6") lett a sztenderd. 2009-es bevezetése óta az Asus Republic Of Gamers sorozata abszolút sikeresnek mondható, bár a család elsősorban az alaplapokból tartja fenn magát, a notebookok viszonylag kis részét teszik ki az eladásoknak. Ettől függetlenül már az első szériát is nagyon sokan megkedvelték, így nem is volt kérdés, hogy lesz-e folytatása a dolognak.

AZ ÚJ GENERÁCIÓ

A G55VW már a negyedik generációnak tekinthető, és meglepő módon külsőre nem sokban tér el elődjétől. Ennek persze megvan az oka, hiszen a G53 a maga szögletes világával és jó anyagminőségével elérte azt a szintet, ahonnan már szinte csak rontani lehet az összképen. Az Asus mellőzte a felesleges giccset is, így ha szépnek nem is nevezhető a G55VW, robusztusnak mindenképpen, és talán utóbbi fontosabb egy kőkemény játékos szemében, mint az, hogy négyszáz helyen világítson a gépe.

Bár az általunk tesztelt masina csupán 15,6"-os kijelzővel rendelkezik, a közel 4 kg-os tömeg már sok mindent elárul képességeiről. Természetesen az Intel legújabb Ivy Bridge architektúrájára épülő négymagos Core i7-es processzora (3610QM) duruzsol benne, méghozzá egy GeForce GTX 660M videokártya társaságában. A gyorsaság érzetét a SanDisk 128 GB-os SSD-je teszi teljessé, amely mellett természetesen kapunk egy 750 GB-os (percenként 7200-at pörgő) Western Digital merevlemezt is, hogy legyen hol tárolni a dolgainkat. A Blu-Ray lemezek olvasására is képes DVD-író már csak hab a tortán, viszont biztos lesz, akinek a csúcspontot a 3D támogatás jelenti majd. Az NVDIA az aktívzáras technológiát részesíti előnyben, ennek megfelelően ilyen szemüveget kapunk a készülék mellé, amelynek beépített akkumulátorát USB-ről tölthetjük fel. Ahhoz, hogy az élmény élvezhető legyen, az 1366x768-as felbontású kijelző 120 Hz-es maximális képfrissítésre képes (amely oldalanként 60 Hz-et jelent 3D-ben). Lesznek, akik nem a 3D, hanem a 120 Hz miatt kedvelik majd meg a gépet, hiszen az utolsó utáni animáció is annyira folyékonyan megy végbe rajta, amelyet elég ritkán lát az ember, főleg hordozható gép esetében. Akinek nincs szüksége 3D támogatásra, az választhatja a klasszikus 60 Hz-es panelt is, ami 1920x1080 pixelt tartalmaz, jelentős terhet róva a maximális felbontásban játszó felhasználókra (1366x768-ban a 3D-t bekapcsolva nagyjából hasonló sebességre számíthatunk – azonos beállítások mellett – mint 1920x1080-ban kikapcsolt 3D mellett). Természetesen az USB 3.0 támogatás ma már szóra sem érdemes, gyakorlatilag minden új gép rendelkezik ilyennel, a G55VW csatlakozók terén ezen kívül semmi érdekeset nem tud felmutatni (kivéve, ha valakit a nem túl divatos Mini DisplayPort felizgat), de nem is ezért fogja bárki megszeretni.

A gép ugyan meglehetősen robosztus, de ennek ellenére a visszafogott dizájn jellemző rá, fölösleges csicsát, zavaró ledsort sehol nem találunk rajta

PRAKTIKUS CSOMAG

A játékgép mellé változattól függően kapunk egy Republic of Gamers táskát, illetve egeret, valamint egy Steelseries Siberia mikrofonos fejhallgatót is, amely szintén a R.o.G. színvilágában pompázik. A 180W-os tápegységet még az Xbox 360 is megirigyelné, mentségére legyen mondva, hogy elég hamar feltölti a nyolccellás, 74 wattórás akkumulátort, amellyel nagy-

Asus G55VW	
Processzor	Intel Core i7-3610QM
Memória	8 GB Samsung DDR3-1600
Chipset	Intel HM77
Videokártya	NVIDIA GeForce GTX 660M 2 GB GDDR5
Hangkártya	VIA VT1802P HD Audio
Kijelző	15,6" (1366x768, fényes, LED, TN) - 120 Hz, 3D Ready
Merevlemez	Western Digital 750 GB 7200 rpm 16 MB cache SATA2
SSD	SanDisk U100 128 GB SATA 3.0
Optikai meghajtó	Matshita BD-MLT UJ260 Blu-Ray ROM + DVD-RW
LAN	Atheros AR8151 PCI-E Gigabit Ethernet
WiFi	Intel Centrino Wireless-N 2230 802.11n
Csatlakozók	4 x USB 3.0, HDMI, Mini Display Port, VGA, fejhallgató, mikrofon
Multimédia	Bluetooth 4.0, HD webkamera, kártyaolvasó
Akkumulátor	8 cellás 74 Wh (1-4 órás üzemidő)
Operációs rendszer	Windows 7 Home Premium 64 bit
Tömeg	3,8 kg
Garancia	2 év
Bruttó kiskereskedelmi ár	310-500 ezer Ft kiszereléstől függően

VGA összehasonlító teszt (FPS értékekkel)

	DiRT2 Demo 1366x768 Medium	Far Cry 2 1366x768 Medium DX9	Far Cry 2 1366x768 Ultra High DX10	The Last Remnant 1366x768	Resident Evil 5 1366x768 High	S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat 1366x768 Medium
GeForce GTX 660M	121,2	84	78,4	121,6	140	116
GeForce GT 640M	77,6	56,4	46,8	74,9	75,1	74
GeForce GT 555M	64,5	59,6	46,4	69	69,2	70
Radeon HD6750M	55,5	58,9	39,2	63	64,7	55
Radeon HD6650M	55,9	53,6	34,4	47,2	57,9	54
Radeon HD7670M	58,3	46	33,5	48,5	62	56
GeForce GT 630M	61,4	51,5	32,3	53,4	55,9	58
GeForce GT 540M	63	53,1	31,8	53,6	54,8	57
GeForce GT 525M	40,8	44,5	28,5	46,2	41	46
Mobility Radeon HD5650	51,6	44,8	28,4	41	51,9	48

jából 2-3 órát megy el a készülék, ha érdemben használjuk is – természetesen, ha útközben játszunk, akkor ez az érték egy órára, de inkább az alá csökken.

Egy ilyen izmos hardverhez illik valami combosabb hűtőrendszert hozzápakolni, és ha valamivel, akkor a hűtéssel sosem álltak hadilábon az Asus G szériás notebookjai, ez a G55VW esetében sincs másképp. Valószínűleg olvasóink nagy része azt gondolja, hogy az izmos GeForce GTX 660M melegszik a leginkább a burkolat alatt, de ők bizony hatalmasat tévednek. A felsőkategóriába tartozó VGA valóban nem hideg, hiszen maximális terhelés mellett nagyjából 80 fokos, de ez abszolút nem számít kirívó esetnek, pláne, ha a négymagos Core i7 99 fokos csúcshőmérsékletét tesszük mellé. Szellőzőnyílásból kettőt találunk, méretüket tekintve egészen brutálisak, ráadásul a gép hátsó traktusában helyezkednek el, amely a lehető legjobb hely, hiszen egyrészt ez a rész van legmeszszebb a felhasználó fülétől, másrészt a felnyitott kijelző is jelentősen tompítja az érzékelhető zaj nagyságát. Normál használat mellett a G55VW abszolút halk, a viszonylag nagy ventilátor elduruzsol a háttérben, de maximális terhelés mellett se neveznénk kifejezetten hangosnak, ami jó hír, tekintettel arra, hogy a tesztidőszak az év egyik legmelegebb hetére esett. Akik vállalkozó szelleműnek érzik magukat, azok a határokat is feszegethetik, ugyanis a BIOS-ban kisebb-nagyobb tuningolási lehetőségeket is találhatunk.

Sajnálatos módon az NVIDIA Optimus technológiája kimaradt a gépből, amely előtt értetlenül állunk, hiszen minden adott lenne hozzá. A technológia lényege, hogy az integrált (jelen esetben a processzorban lévő) és a dedikált videokártya között szabadon váltogathatunk, illetve a döntést rábízhatjuk a rendszerre is, így lehetséges az, hogy 2D-ben az integrált, 3D-ben pedig a dedikált VGA dolgozzon. Bár a G55VW-nél minden feltétel adott volt, az integrált videokártyát egész egyszerűen nem lehetett bekapcsolni, még az eszközkezelőben sem látszott, ami kár, hiszen amikor nem játszik rajta a szerencsés tulajdonos, akkor teljesen feleslegesen fűt és fogyaszt az amúgy remek teljesítménnyel megáldott GeForce GTX 660M – arról nem is beszélve, hogy mindez mekkora hatással lett volna az üzemidőre. Szintén fontos tudnivaló, hogy attól függően, milyen processzorral vásároljuk meg a gépet, a memóriabővítés maximális korlátja eltérő lehet. A Core i7-es variánsoknál négy RAM modulnak van hely a gépben, így hivatalosan 16 GB a plafon, míg az i5-ös verzió mindössze a szokásos két helyet kapták meg, így náluk az elméleti maximum 8 GB. Természetesen léteznek ma már elérhető árban 8 GB-os modulok is, így nem lehetetlen, hogy egy későbbi BIOS frissítés során ezek az értékek megduplázódjanak.

HA OLYAN HORDOZHATÓ GÉPET KERESEL, AMI MEGÁLLJA A HELYÉT A JÁTÉKOK VILÁGÁBAN IS, ÉS VAN RÁ 300 000 FORINTOD, AKKOR A G55VW TÖKÉLETES VÁLASZTÁS

HANGADÓ

Nem esett még szó a SonicMaster Lite hangrendszerről, pedig megérdemel pár sort. Bár az Asus letett már ennél sokkal jobb (SonicMaster Pro, Asus N55SF) rendszert is az asztalra, a beépített mélynyomóval rendelkező G55VW egyértelműen jobban szól, mint az átlag, köszönhetően a valamennyire hallható mélyhangoknak és a tiszta közép-, illetve magas tartománynak. Hangerőből sem szenved hiányt, és ami külön pozitívum, hogy torzításnak még maximum közelében is alig van nyoma – ráadásul a jó minőségű burkolat miatt a műanyagok sem rezonálnak, legalábbis a készülék új korában.

Ergonómiailag nem sok kivetnivalót találunk az Asus legújabb gamer noteszében. A billentyűzet, ha nem is tökéletes, de abszolút jól használható, ráadásul háttérvilágítással is rendelkezik, így az éjszakába nyúló online játék sem lehet gond. A touchpad felülete viszonylag nagy, de ami kifejezetten rokonszenvessé teszi az a matt műanyag, amelyen nagyon kellemesen siklik az ember ujja, ráadásul a pontosság az eszköz erősségei közé tartozik, így nem kell

attól tartanunk, hogy a kurzor olykor-olykor össze-vissza mozogna. A bal, illetve jobb gombok is határozottan, de relatíve könnyen járnak, használat során nullához közeli zajt bocsátanak ki. Dicséretes, hogy egy olyan készüléknél, amelyet tipikusan külső egérrel használnak, ennyire odafigyel a gyártó arra, hogy ne kelljen kompromisszumot kötni akkor sem, ha valaki utazás közben akar ügyködni rajta.

JÓ VÁLASZTÁS

Ami a sebességet illeti, kétség sem férhet hozzá, hogy a piac egyik leggyorsabb masinájáról van szó, fél millió forint alatt ennél nemigen kapunk gyorsabb notebookot ebben a méretben. Egy szerényebb keretből vásárolt átlagos, játékra alkalmas noteszgép tempójának legalább a dupláját hozza, igaz, ez az árcédulán is meglátszik. Bár a tesztpéldány a 3D támogatás, az SSD meghajtó, a Blu-Ray kombó meghajtó és a Core i7-es processzor miatt karcolta az 500 ezer forintot, mezei merevlemezzel, klaszszikus full HD kijelzővel és Core i5-ös processzorral már alig több, mint 300-ért hazavihető, amely elgondolkodtató lehet azoknak, akik elméletben megengedhetnek maguknak egy ilyen erőművet. Az egyetlen, igazi konkurenciát a Dell égisze alá tartozó Alienware M széria jelenti, de itt vagy 14"-os vagy 17"-os változatot vehetünk, előbbinél a videokártya gyengébb, mint a G55VW esetében, utóbbi viszont nem igazán olcsóbb nála azonos kondíciók mellett, cserébe az utolsó csavarig testre szabhatjuk (mi legyen a háttérkép, milyen legyen a hátlap, milyen színű legyen az alapértelmezett billentyűzet világítás, stb.). Ettől függetlenül jó látni, hogy az MSI-vel ellentétben az Asus igenis odafigyel a szűk réteghez szóló G széria fejlesztésére, és látszólag nem csak egy papíron jól mutató, minél olcsóbb eszközt dob be a harctérre. Aki megteheti, hogy bő 300 ezer forintot kiadjon egy nehezen hordozható notebookért, és elsősorban játszani szeretne vele, annak ajánlott, de minimum megfontolandó vétel.

A touchpad mérete pont megfelelő, és a műanyag felület a használatot is kellemesebbé teszi

Élsimítás teszt (FPS értékekkel)

	DiRT2 Demo 1366x768 Medium	Far Cry 2 1366x768 Ultra High DX10	Resident Evil 5 1366x768 High	S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat 1366x768 Medium
Nincs élsimítás	121,2	78,4	140	116
4xAA	71,7	38,8	129,2	48

Az ultrabookoké a jövő?

[ÍRTA ELEMENT@L] **Miközben a hagyományos hordozható számítógépek eladásai stagnálnak, az asztali gépek szinte már alig kellenek valakinek – az eredményeket látva pedig a gyártók (az Intellel karöltve) az ultrabooknak nevezett új kategóriában reménykednek.**

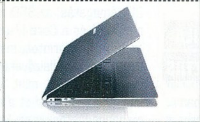
Ezúttal nem igazán erőltették meg magukat a marketingesek: megnézték, hogy melyik noteszgép fogy igazán jól (a MacBook Air), és elgondolkoztak azon, hogy a PC-s világban miért nincs hasonló számítógép. Nem kellett sokat gondolkozni, hiszen nyilvánvaló, hogy ez csak a gyártókon múlik, lévén a MacBook Air ugyanazon alkatrészekből áll, mint bármelyik felsőkategóriás notebook, csak éppen az Apple kicsit több gondot fordított a dizájnra, illetve hajlandó volt olyan kompromisszumokat kötni (kevés csatlakozó, nem cserélhető akkumulátor), amit a többiek nem vállaltak be.

EGY ÚJ KATEGÓRIA SZÜLETÉSE

Az Intel azonban 2011-ben úgy döntött, hogy a PC-s felhasználók sem lehetnek meg egy hasonló eszköz nélkül, és a korábbi netbookokhoz hasonlóan egy új kategóriát definiált, ezúttal ultrabook néven. Ne gondoljuk, hogy csak egy üres frázisról van szó, a cég ugyanis egy 300 millió dolláros alapot is létrehozott az új kategória fejlesztésére. Természetesen az Intel nem önzetlenül, a noteszgép-gyártók iránti sajnálatból fektet be ennyi pénzt, az ultrabookok sikere nekik is nagyon fontos. Az új gépek ugyanis nem egyszerűen a noteszgépek helyett vagy mellett kerülnek a piacra, hanem a táblagépek ellen is. Ha jól meggondoljuk, nagyon sokan használnak már tabletet a noteszgépük helyett, egy kiegészítő billentyűzettel javítva a használhatóságon. Márpedig az Intel a táblagépek kategóriájában elég rosszul áll, hiszen ezek túlnyomó részében ARM processzor dolgozik, az Intel ezen a területen tehát a futottak még kategóriába tartozik. Nyilván nem árulunk el titkot azzal, hogy nem az Intel az egyetlen, akinek komoly érdeke fűződik az új kategória sikeréhez, a Microsoft ugyanúgy szeretné a Windowst futtató noteszgépek sikerét látni. Az ultrabookok feladata ezen siker biztosítása, ezért a cél a táblagépek hordozhatóságának és dizájnjának kombinálása a noteszgépek használhatóságával. A 2011-es Computexen bemutatott koncepció szerint ahhoz, hogy egy hordozható számítógép kiérdemelje az egyébként levédett ultrabook nevet, eredetileg a következő feltételeknek kellett megfelelnie: CULV Sandy Bridge processzor, 18 illetve 21 mm-es maximális vastagság (képernyőmérettől függ, a 13,3"-os és kisebb modellek 18 mm-esek, a 14"-os és nagyobb modellek 21 mm-esek lehetnek), legalább 5 órás üzemidő és 7 másodperces bootidő hibernálásból. Ezek a tavalyi Huron River platform ismertetőjegyei, az idén májusban bemutatkozott második generációs Chief Rivernél természetesen módosultak a specifikációk, így a processzor immár Ivy Bridge lesz, DX11-es grafikával, 3 képernyős támogatással, kötelező az USB 3.0, a vastagsági kritériumok között pedig megjelentek a tábla PC-k, amelyek legfeljebb 23 mm-esek lehetnek.

HASZNÁLHATÓ JÁTÉKRA IS

Ellentétben a netbookokkal, ahol alig volt különbség az egyes modellek között, az ultrabookoknál a specifikációkhoz való ragaszkodás ellenére is jócskán van szórás a készülékeknél. Az általunk kipróbált gépekben a második generációs Core i3-tól egészen a harmadik generációs Core i7-ig nyúlik a processzorok választéka, ami azért elég komoly különbséget jelent számítási sebességben. Nem árt tudni, hogy

				
Ultrabook	Samsung New Series 9 900X3C	Samsung Series 5 Ultra	Acer S5-391	Sony VAIO T13
Internet	www.samsung.hu	www.samsung.hu	www.acer.hu	www.sony.hu
Hardver				
CPU	Intel Core i5-3317U	Intel Core i3-2377M	Intel Core i5-3317U	Intel Core i3-2367M
Memória	4 GB DDR3	4 GB DDR3	4 GB DDR3	4 GB DDR3
GPU	Intel HD Graphics 4000	Intel HD Graphics 3000	Intel HD Graphics 4000	Intel HD Graphics 3000
Kijelző	13,3", 1600×900	13,3", 1366×768	13,3", 1366×768	13,3", 1366×768
Háttértár	128 GB SSD	500 GB HDD (+22 GB SSD)	128 GB SSD	320 GB HDD (+11 GB SSD)
Optikai meghajtó	–	–	–	–
Csatlakozók				
USB 3.0/2.0	1/1	1/2	2/0	1/1
Thunderbolt/E-SATA	0/0	0/0	1/0	0/0
HDMI/D-Sub	van/adapterrel	van/nincs	van/nincs	van/van
Ethernet	adapterrel	van	nincs	van
Bluetooth/WLAN	van/van	van/van	van/van	van/van
Mérések				
3DMark Vantage (Entry)	10955	6321	10614	5944
3DMark 11 (Entry)	1207	-	1109	-
PCMark 7	3801	1492	5696	2348
Cinebench 11.5 OpenGL	13,18	7,84	13,94	7,41
Cinebench 11.5 CPU	2,31	1,44	2,33	1,31
Üzemidő	6:44	5:30	5:17	6:30
Méretek, tömeg	314×218×13 mm, 1,2 kg	315×218×18 mm, 1,4 kg	322×218×14 mm*, 1,3 kg	323×216×18 mm, 1,5 kg

az M-es példányok (35 Watt TDP-vel) gyorsabbak az U-s (17 Watt TDP) példányoknál, az üzemidőre azonban negatív hatással vannak.

Ahogy a PCMark 7 pontszámokon is látszik, az általános napi feladatokra mindegyik gép megfelel, tehát internetezni, Office-t futtatni, egyszerűbb fotószerkesztésre és mondjuk chatelni valamennyi ultrabook kiváló. Aki komolyabb grafikai munkát akar, vagy szeretne játszani, annak azért egyértelműen a felső szegmensből érdemes választania, így például az ASUS UX31A-ból, ami nemcsak a Core i7-3517 miatt érdekes, de azért is, mert kijelzője a 13,3 colos mérete mellett Full HD felbontású, tehát filmnézésre is kiválóan megteszi. Arra persze ne számítsunk, hogy a processzorba integrált HD Graphics 4000 ezen a felbontáson majd a legújabb játékokat maximális részletességgel viszi – aki ilyen gépet szeretne, az nézze meg az UX32VD nevű változatot. Ez kicsit kevésbé elegáns kivitelű, viszont cserébe dedikált grafikus adaptere van egy GeForce GT 620M személyében (nem, nem állítjuk, hogy ez maximális részletességgel, 50 fps-sel viszi az új játékokat Full HD-ben, de az integrált grafikánál közel kétszer gyorsabb). A memória tekintetében nincs túl nagy választék, a legtöbb gépben az alaplapra integráltan találjuk a 4 GB DDR3 memóriát, amit így bővíteni sem tudunk. Az ultrabookokra ez egyébként általánosan is jellemző, sokszor még a háttértárat is csak szakműhelyben tudják cserélni, hogy az akkumulátorokról ne is beszéljünk.

AZ ÖSSZEÁLLÍTÁSBAN SZEREPLŐ GÉPEK JÁTÉKRA NEM IGAZÁN ALKALMASAK, DE AKI EGY KICSI, KÖNNYŰ ÉS GYORS MASINÁT KERES, AZ BÁTRAN CSEMEGÉZHET

A grafikus adapter a most tesztelt modelleknél mind a processzorba integrált HD Graphics GPU-t jelenti. Ebből a Huron Riverre épülő gépeknél a 3000-es, a Chief Riverre épülőknél pedig a 4000-es változatot találjuk. A két generáció között komoly a különbség, jóval több, mint a CPU-k esetében, így aki komolyabban gondolja a játékot, az mindenképpen az utóbbit válassza – már csak azért is, mert ez DX11 kompatibilis, szemben az elődjével. A sebesség persze még mindig elmarad a dedikált megoldásoktól, de például a Diablo 3 és a Dirt 3 közepes minőségi beállításokkal már játszható rajta, míg a HD 3000-rel nem igazán érdemes próbálkozni. Természetesen a processzorba integrált HD 4000 teljesítménye erősen függ a CPU-tól is, de nyugodtan kijelenthetjük, hogy ez az IGP az első, ami már valóban ajánlható játékra is, annyira, hogy bizonyos tesztekben még az alsó kategóriás AMD és NVDIA GPU-kat is maga mögé utasíthatja. Az a tény, hogy a legtöbb ultrabook amúgy is 1366×768 pixeles kijelzővel rendelkezik, tovább segíti a grafikus adapter dolgát, hiszen ennél magasabb felbontást amúgy sem érdemes beállítanunk (aki otthon is az ultrabookon szeretne játszani, az magára vessen), így viszont legalább a képminőséget javító opciókat kipróbálhatjuk. A HD 4000 újdonságai közé tartozik még a gyorsabb QuickSync (filmkészítéskor jöhet jól), a 3D-s filmeknél hasznos HDMI 1.4a és a három monitor egyidejű támogatása is, bár az utóbbit ultrabookoknál nehéz kihasználni a csatlakozók korlátozott száma miatt.

GYORSABB SSD-VEL

Az ultrabookok látszólagos sebességének másik fontos segítője a háttértár, ami szinte mindig SSD. Azt már valószínűleg mindenki tudja, hogy az alacsony elérési idő és nagy adatátviteli sebesség miatt mekkora fejlődés tapasztalható egy noteszgépnél, ha az amúgy is lassú mobil HDD-t egy SSD-re cseréljük, így nem fog meglepetést okozni a villámgyorsan induló rendszer és a játékokban gyorsan betöltődő pálya sem. Nem feledkezhetünk meg a tesztben előforduló három hibrid tárolós modellről sem, amelyekben egy HDD-SSD kombó található. Itt az utóbbi feladata egyedül az ultrabook specifikációkban előírt 7 másodperces felébredési idő biztosítása, az OS és a szoftverek már a HDD-re kerülnek. Nyilván különböző trükkökkel az SSD is bevonható az adattárolásba, de a kis méret miatt azért ez nem helyettesítheti a 128-256 GB-os változatokat. Ezek a masinák a kedvező ár mellett nagyobb tárkapacitást biztosítanak, de szerintünk érdemes inkább az SSD-s változatokra költeni – az érezhető teljesítménykülönbség megéri ezt.

KEVÉS CSATLAKOZÓ, PROFI HÁZ

A kisméretű gépekre nehéz sok csatlakozót elhelyezni, de a gyártók azért igyekeztek kitenni magukért. Nyilván a vaskosabb Samsung Series 5 Ultra és a Toshiba Z830 az, amire a legtöbb USB port fért, ráadásul az utóbbira még egy D-Sub kimenet is került. A japán gyártó esetében ezt úgy érték el, hogy minden csatlakozó hátul kapott helyet, így a gép maradhatott viszonylag vékony. Elég egyedi az Acer S5, amin egy motoros hátsó panel nyílik le, ha szükségünk van a portokra – vagy a hűtőrendszernek a nagyobb teljesítményre, lévén a szellőzőnyílások is ide kerültek. Az S5 egyébként még egy Thunderbolt csatlakozót is kapott, egyedüliként a megvizsgált gépek közül.

Amire több ultrabooknál is fel kell készülnünk, az a vezetékes hálózat, az Ethernet hiánya. RJ-45-ös port alig pár készüléken van, a Samsung új Series 9-es gépéhez pedig adaptert mellékelnek. A többieknél marad az USB-Ethernet adapter vagy a vezeték nélküli megoldás.

A gépek külsejét illetően nincs mire panaszkodni, a 18 mm-es vastagsági korlát alá mindenkinek sikerült becsüszni. Az ultrabookok általában fémházasak, a megfelelő szilárdság miatt – ezt legjobban az ASUS Zenbookokon és a Samsung Series 9 gépén tapasztalhatjuk.

Toshiba Z830	ASUS Zenbook UX31E	ASUS Zenbook Prime UX31A	Dell XPS 13	Acer Aspire S3-951
www.toshiba.hu	www.asus.hu	www.asus.hu	www.dell.hu	www.acer.hu
Intel Core i5-2467M	Core i7-2677M	Core i7-3517	Core i5-2467M	Core i5-2467M
4 GB DDR3	4 GB DDR3	4 GB DDR3	4 GB DDR3	4 GB DDR3
Intel HD Graphics 3000	Intel HD Graphics 3000	Intel HD Graphics 4000	Intel HD Graphics 3000	Intel HD Graphics 3000
13,3", 1366×768	13,3", 1600×900	13,3", 1920×1080	13,3", 1366×768	13,3", 1366×768
128 GB SSD	256 GB SSD	256 GB SSD	128 GB SSD	320 GB HDD (+18 GB SSD)
–	–	–	–	–
1/2	1/1	2/0	1/1	0/2
0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
van/van	van/adapterrel	van/adapterrel	DisplayPort	van/nincs
van	nincs	nincs	nincs	nincs
van/van	van/van	van/van	van/van	van/van
7764	7438	11088	7244	7177
-	-	1254	-	
3008	3550	5201	3288	1882
9,68	7,91	14,04	9,43	7,88
1,97	2,21	2,39	1,95	1,86
7:00	6:22	5:48	6:24	5:44
316×227×16 mm, 1,1 kg	337×226×17 mm, 1,4 kg	324×222×18 mm, 1,4 kg	316×205×19 mm, 1,4 kg	323×219×18 mm, 1,4 kg

KINGSTON DATATRAVELER LOCKER+ G2

A vitathatatlanul hasznos, ma már szinte mindenki által használt USB kulcsok egyik legnagyobb előnye egyben hátrány is – ez pedig a méret. A miniatűr tárolókat egészen egyszerű elveszteni, amiből a szerencsétlenebb eset az, ha nem otthon, hanem tömegközlekedésen vagy például egy étteremben esik ki a zsebünkből mobil adattárolónk. Mára az USB kulcsok a kis méret ellenére tekintélyes mennyiségű, akár 128 GB-nyi adatot képesek tárolni, ez pedig rengeteg személyes információt, képet, videót és zenét jelenthet.

Azt mondanunk sem kell, hogy mindezeket illik megfelelően védeni az illetéktelenektől, amihez azonban a mai USB kulcsok 99%-a nem kínál semmiféle segítséget. Nem így a Kingston legújabb DataTraveler szériás Locker+ G2 kulcsa, ami hardveres titkosítással védi minden, az USB kulcson tárolt adatunkat. Ehhez természetesen egy speciális szoftver is jár, ami Windows XP felett bármilyen Windowson, illetve akár Mac OS X-en is fut. Mindehhez semmiféle telepítésre nincsen szükségünk, és a kétféle platformon felváltva is használhatjuk. A tároló csatlakoztatása után csak meg kell adnunk jelszavunkat, és máris hozzáférhetünk adatainkhoz. A titkosítás teljesen automatikus és hardveres, így az adatátvitelt nem lassítja, a CPU-t nem terheli. A beépített védelmek közül érdemes kiemelni, hogy maximálisan 10x ronthatjuk el jelszavunkat, ezután a kulcsról automatikusan és visszaállíthatatlanul törlődik minden adatunk. A mechanikai védelemről sem feledkeztek meg a Kingston mérnökei, így a Locker+ G2 fémborítást kapott, ami megvédi az elektronikát az ütődéstől.

Az akár 32 GB-os kapacitással is kapható Locker+ G2 valóban kiválóan védi adatainkat, ráadásul még nyers erővel sem lehet megfejteni az első használatkor beállított jelszót (10 próba után teljes formattálás), mi mégis találtunk némi hiányosságot, ami felett 2012-ben már nem hunyhatunk szemet. Ez pedig a kulcs sebessége, ami a prémium ár ellenére is csak közepesnek vagy talán még annál is rosszabbnak mondható. A 10/5 MB/s-os, gyári olvasási/írási értékek a Kingstontól megszokott módon túl szerények, nekünk sikerült 17,64/14,08 MB/s-ot mérnünk a szekvenciális tesztben, ellenben a kisebb fájlok írásánál (4K) már sokkal rosszabb volt a helyzet.

8.7

Eszköz
USB kulcs
Info
www.kingston.com
Ár
kb. 16 900 Ft

A Locker+ G2 kiváló alternatíva lenne adataink biztonságos mobil tárolására, de ehhez sajnos hiányzik a sebesség, persze cserébe nem drágább, mint a hasonló kapacitású, USB 3.0 modellek. Aki szeretne biztonságos és egyben gyors mobil adattárolót, annak a Kingston Ultimate 3.0 USB kulcsot ajánljuk kombinálva az ingyenes Truecrypt szoftverrel, ami Windows és OS X mellett Linux alatt is használható.

SAPPHIRE FLEX HD 7950 3GB

Igazán nem panaszkodhat az a játékos, aki mostanra időzítette a videokártya cserét – a kínálat óriási, az árverseny pedig kegyetlen. Az NVIDIA nem győz elegendő Kepler GPU-t gyártani, az AMD pedig sorozatos akciókkal igyekszik magához édesgetni a játékosokat.

A legutóbb megjelent GTX 660 Ti-vel a nemrég agresszív árleszállításon átesett HD7870-nek kell megküzdenie, ám felette már nehezebb a Radeonok dolga: a GTX 670 túlzottan erős a HD7950-nek. Ezt az AMD egy óraelemeléssel és némi árleszállítással igyekszik korrigálni, valamint olyan modellek is segítenek a majdnem-csúcs Radeon népszerűsítésében, mint például a Sapphire Flex modellje. A HD7950 vérbeli csúcskártya, ami már felépítéséből is látszik: a viszonylag hosszú kártyát befedő, nagyméretű hűtőbordát két ventilátor tartja hidegen. Ahogy az méréseinkből is azonnal világossá vált, ezt a videokártyát bizony már nem érdemes egyetlen monitorra rákapcsolni: az 1792 shadert, 112 textúrázó egységet magába sűrítő GPU-nak meg sem kottyan a 2560x1440-es felbontás, sőt, akár a háromonitoros EyeFinity 2.0 kiépítés sem. Tesztünkben Full HD felbontás mellett nem találtunk olyan játékot, ami 8x-os élsimítás mellett ne futott volna minimum 60 fps-sel, egyedül a Battlefield 3 „lassult be" 59 fps-re HighQuality beállítások mellett.

9.1

Eszköz
videokártya
Info
sapphiretech.com
Ár
kb. 108 900 Ft

A Sapphire Flex kártyája kifejezetten azon szerencsés játékosoknak ajánlható, akik megengedhetnek maguknak három monitort, de nem szeretnének feleslegesen túl sokat fizetni a DisplayPorttal felszerelt modellekért. A HD 7950 Flex ugyanis három DVI/HDMI kimenetet kínál, amiket képes egyszerre meghajtani, így olcsóbb, szimpla HDMI-s monitorokból is felépíthetjük EyeFinity 2.0 kijelző falunkat. Persze displayPortos kijelzőt is kapcsolhatunk a videokártyához (két darabot), így maximálisan öt monitort képes kezelni tesztünk alanya. Játékra a hárommonitoros kiépítés az ideális, ráadásul ehhez elegendő fedélzeti memória (összesen 3 GB) is került a videokártyára. Meg kell említenünk a Sapphire figyelmességét is, hiszen a dobozban átalakítókat és kábeleket is találunk a kártya mellett.

És hogy ne lehessen tuning fronton se belekötni a kártyába, a Sapphire a 800 MHz-es GPU órajelet gyárilag megemelte 860 MHz-re (a memória maradt a referenciaértéken), amit manuálisan még tovább pörgethetünk akár 900 MHz fölé is. A HD 7950 Flex abszolút felsőkategóriás csúcskártya, ami bármilyen játékkal elbánik akár ultra nagy felbontásban és 3D megjelenítés mellett is, ráadásul ehhez olcsó(bb), DVI/HDMI monitorokat használhatunk. Az egyetlen gond a kártya ára lehet, ami azért érezhetően több mint egy átlagos HD 7950-é – egy monitornál inkább az agresszívabb gyári tuningra költsünk (Sapphire OC változat) és ne feledjük megnézni a GTX 670-eket sem.

Nintendo 3DS XL

3D-T NAGYBAN!

A Nintendo júliusban adta ki a 3DS XL-t, mely a japán gyártó aktuális kézikonzoljának felhizlalt változata. A méret növekedése tagadhatatlan előnyökkel jár, ugyanakkor akad pár hátulütő, melyek miatt a 3DS XL mégsem válhat maradéktalanul jó üzletté.

Még június második felében leplezte le a Nintendo az új 3DS-modellt, az XL-t, mellyel rendesen meglepte a piacot, hisz alig pár héttel korábban még az volt a cég hivatalos álláspontja, hogy a 3DS úgy jó, ahogy van, és nem terveznek rajta hardveres frissítéseket. Nos, ehhez képest júliusban (Amerikában augusztus végén) már el is startolt a 3DS XL, mely az ígéretekhez hűen majdnem dupla méretű képernyőt és nagyobb gombokat hozott. S hogy ezen kívül mi változott? Tulajdonképpen semmi: a hardver az első csepp műanyagtól az utolsó folyadékkristályig ugyanaz, mint a már egyéves elődben, mi több, még a nagyobb képátló ellenére sem emelkedett a felbontás. Ez elsőre hervasztó, kérdés azonban, hogy hosszas használat után változik-e a véleményünk?

A 3DS XL FŐLEG AZOKNAK LEHET JÓ VÁLASZTÁS, AKIK EDDIG CSAK KACÉRKODTAK A NINTENDO KÉZIKONZOLJÁNAK BESZERZÉSÉVEL, DE MÉG NEM SZÁNTÁK RÁ MAGUKAT

EXTRA LARGE

Dimenzióit tekintve a 3DS XL 156x93x22 mm, ami sokkal nagyobb az eredeti 3DS 134x74×22 mm-énél. Bár a számokból is látható a különbség, igazából csak akkor értjük meg, mekkorát nőtt a gép, ha a kezünkbe vesszük. Az első 3DS kicsi és törékeny, szinte félő, hogy szétzúzzuk a nagy Mariózás közepette. Ezzel szemben az XL robosztus és stabil, és bár még mindig tiszta műanyagból van, az anyagminőség határozottan javult. Nem recseg, nem hajlik, ellenben masszív és szilárd, pont, ahogy egy prémium kategóriás konzoltól elvárja az ember. Ami a képernyőt illeti, technikailag ugyanazt a fóliás, 3D-s panelt kapjuk, mint egy évvel ezelőtt, csak épp 90%-os méretnövekedéssel, ami immár 4,88 colos felső és 4,18 hüvelykes alsó képátlót jelent. Ennek természetesen előnye, hogy a játékok nagyobbnak tűnnek, könnyebben elmerülünk bennük. Csakhogy a változatlan felbontás következtében a legtöbb program pixelesebbnek hat, szóval a gép kipróbálása után azon fogunk morfondírozni, hogy ugyan mennyibe lett volna a Nintendónak egy kis pixelszám-emelés. A 3DS-es játékok esetében még annyira nem jelentős a különbség, de ha egy klasszikus DS-címet teszünk a gépbe, máris észrevehetővé válnak a szögletes élek. Még szerencse, hogy a képernyő minden más téren jelesre vizsgázik. A 3DS sokaknál okozott fejfájást, könnyezést, vagy épp kettős látást – nem állítjuk, hogy ezek az XL-nél nem fordulhatnak elő, de a sárgás színű háttérvilágítás és a barátságosabb színkezelés kellemesebbé teszi a szemüveg nélküli 3D-s játékélményt. A 3D-s effekt finomodott, lágyabb lett, bár az is lehetséges, hogy csak a szemünk csal a kétszer akkora képátló miatt. Örömteli változás, hogy a növekedés az irányítópanelt is kényelmesebbé varázsolta. A nagyobb kezek tulajdonosai is problémamentesen játszhatnak a 3DS XL-lel, mert a gombok távolabbra kerültek egymástól. Ráadásul a baloldali joystick egy fokkal érzékenyebb lett, ami a Nintendo jelentős platformer-felhozatala tekintetében örömteli változás.

EGYÉRTELMŰ HÁTRÁNYOK

Ugyanakkor a második analóg kar ezúttal is lemaradt, és ez bizony baj: a 3DS legnépszerűbb kiegészítője, úgy látszik, túl nagy üzlet a Nintendónak ahhoz, hogy lemondjon róla. Inkább kiadnak egy XL-re szabott változatot is. Persze erre rá lehet sütni, hogy ízlés dolga, de mi azért örültünk volna egy átalakított felületnek. Csalódás továbbá, hogy a minőségi fém stylust ezúttal bővli műanyagra cserélték. Ahogy a régi gép használata közben, úgy az XL-lel játszva is izzad az ember keze, és most már a toll is csúszkálni fog az ujjaink között – ez különösen a Kid Icarushoz hasonló programok esetén okozhat kellemetlenséget. A legnagyobb kitolást azonban még nem is említettük. A Nintendo hivatalos közleménye szerint a gép emelt árából úgy kívántak egy kicsit lefaragni, hogy a konzol dobozából kispórolták a töltőt. Vagy megvesszük külön, vagy használjuk a régit, már ha van, ugyebár. Antipatikus lépés, meg kell hagyni, főleg, hogy a 3DS XL ennek ellenére is drága a hazai piacon. A tesztpéldányért 54 990 forintot hagytunk az üzletben, amihez hozzáadódott a 2990 forintos töltő ára – és akkor még egy darab játék nem sok, annyi sem nyomja a zsebünket! Lehetne még siránkozni a hardveres változtatások hiányán, hisz egyes játékok most is hajlamosak szaggatni (igen, a Nintendo saját címei is), mindazonáltal a 3DS-t sem a bivaly teljesítménye miatt vették az emberek, így a felesleges nyafogástól ezúttal eltekintenénk.

A KÉZIKONZOL SPECIFIKÁCIÓI

- 4,88 colos 3D-s kijelző
- 2x400x240-es natív felbontás
- 336 grammos súly
- ár: 54 990 forint
- töltő nincs a dobozban
- színek: piros, fekete, kék – lesz fehér és rózsaszín is

AJÁNLHATÓ?

A 3DS XL-lel minden negatívuma ellenére is élvezetesebb játszani, mint a 3DS-sel. Egyszerűen jobb érzés, mert a dizájnnak kellett egy esztendő, hogy kiforrjon, és a képernyőt sem véletlenül csiszolták ilyen sokat. Összességében tehát azt mondhatjuk, hogy azok, akik a Nintendo kézikonzolján agyalnak, jobban járnak, ha beruháznak a 3DS XL-re, és összeszorított fogakkal vesznek mellé egy töltőt is. Azok viszont, akik megvették a korábbi kiadást (ne adj' isten startkor, egy kész vagyonért), nem biztos, hogy jól járnak a váltással. Ugyan elsőre a 3DS XL vonzónak tűnik, de a már tavaly is elavult kamera, a változatlan felépítés és a hiányzó második kar egész egyszerűen nem teszi kellően jó üzletté egy cseréhez. Főleg nem hazánkban, ahol (töltővel együtt) majd 16 ezer forinttal kerül többe a sima 3DS-nél. Szerintünk gondoljátok át.

ÁLOMPC

GURU

HULLÁMVASÚT

A hardverpiac kritikusan függ az aktuális forint/euró árfolyamtól, ami lapzártánkkor történetsen hihetetlenül jól alakult. Javarészt ez, na meg az őszi hajrá kezdete tehet róla, hogy a Guru ÁlomPC-k árai érezhetően estek, bár ezt két esetben is igyekeztünk kihasználni, és újabb, erősebb modellekre cseréltük előző havi választásainkat. Bár túl szép lenne, ha ez a tendencia folytatódna, abban azért reménykedhetünk, hogy a felélénkülő vásárlási kedv olyan szintre viszi az árversenyt, amin nehezebben látszik majd meg az ismét romló magyar valuta. Augusztusban nemcsak az árfolyamok változása volt érdekes, az NVIDIA új, GTX 660 Ti kártyája is megérkezett, amit a következő hónapban részletesen is bemutatunk nektek. Az új favorit nem olcsó, de az biztos, hogy átrendezi a piacot, aminek egyik első jele, hogy az AMD árakat csökkentett és órajeleket emelt. Notebook fronton is érdemes odafigyelni: érkeznek az olcsó(bb) ultrabookok 200-250 ezer forint magasságában, az Intel Sandy Bridge-es modellek kiárusítása után pedig az Ivy Bridge lesz az uralkodó, ami már ellenfelet is kap az AMD Trinity személyében.

BASIC

Rendkívül szoros büdzsével gazdálkodunk BASIC konfigurációnk összeállításakor, de egy bizonyos szintnél nem vagyunk hajlandók lejjebb adni. Az előző hónaphoz képest 3 ezer forinttal kedvezőbb áron összeszerelhető konfiguráción simán elfut minden mai játék. A Radeon HD7750 könnyedén elfuttatja a népszerű, AAA címeket is, akár Full HD felbontásban, DirectX 11 alatt, a processzor pedig az elérhető legjobb ár/érték arányú modell az LGA1155-ös platform belépő oldalán. Ez a gép is van már annyira erős, hogy a leggyengébb pontja egyértelműen az egyébként egyáltalában nem rossz merevlemez: egy SSD-vel szárnyalna csak igazán ez a konfig, ám az árba maximum egy 60 GB-os modell férne bele.

Alaplap	Gigabyte B75M-D3H	17 500 Ft
Processzor	Intel Pentium G870	23 700 Ft
CPU-hűtő	Gyári	
Memória	2× Samsung 2 GB DDR3-1333MHz	6 000 Ft
Videokártya	Sapphire Radeon HD7750 1 GB	26 500 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	16 800 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-222BB	4 200 Ft
Ház	ASUS TA-8H1	5 900 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W	8 500 Ft
Összesen		109 100 Ft

GAMER

Továbbra is maradtunk az AMD platformnál és az FX-6100-as CPU-nál – a 6200-as modell még mindig 5-7 ezer forinttal drágább, holott annyival nem gyorsabb. Szerencsére az árak csökkentek, ami miatt azonban mégis magasabb a végösszeg, az a VGA. A méltán népszerű GeForce GTX 560 Ti-t ezúttal leváltottuk a fejlettebb Radeon HD7850-re, ami a sorozatos árcsökkentésnek hála már csak pár ezer forinttal drágább. Ezért cserébe érezhetően jobb fogyasztást, alacsonyabb üzemi hőmérsékleteket és 2-3 játékot leszámítva minden esetben jobb 3D teljesítményt kapunk, arról nem is beszélve, hogy jövőállóság tekintetében is jobban járunk, hiszen a 2 GB-os modellt választottuk.

Alaplap	ASRock 970 Extreme4	23 500 Ft
Processzor	AMD FX-6100 3,3 GHz	32 300 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev. 2	2 600 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX XMP Grey DDR3-1600 KIT	16 000 Ft
Videokártya	Sapphire HD7850 2 GB	61 300 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	16 800 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 200 Ft
Ház	THERMALTAKE Commander MS-I	12 600 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13 400 Ft
Összesen		182 700 Ft

ULTRA

Még csak játszottunk az Ivy Bridge CPU gondolatával múlt hónapban, ám már el is érkezett az, amire számítottunk: a Core i5-3570 olcsóbb lett, mint elődje, a legendás 2500K. Csak a rongyrázás kedvéért mi a tuningra felkészített, erősebb, HD 4000-es GPU-val szerelt Core i5-3570K-t választottuk Ultra konfigurációnkba, de nem kell aggódni, ez mindössze kétezer forinttal terhelte meg jobban pénztárcánkat. A hűtő maradt változatlan, hiszen az új CPU TDP-je még nagyobb teljesítmény mellett is csökkent 95 wattról 77 wattra. A látványos, tízezer forintos árcsökkenés oka javarészt a Kingston SSD-nek köszönhető, ami ismét olcsóbb lett.

Alaplap	Gigabyte Z77X-D3H	34 600 Ft
Processzor	Intel Core i5-3570K	56 000 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 3	12 100 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX XMP Grey DDR3-1600 KIT	16 000 Ft
Videokártya	Gigabyte N670WF2 2 GB OC	109 200 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	27 400 Ft
SSD	Kingston V+ 200 120GB	27 000 Ft
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 200 Ft
Ház	Cooler Master Elite 431 Plus	13 300 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 V2	18 700 Ft
Összesen		318 500 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

A HDD-knél nagyságrendekkel gyorsabb, flash-alapú tárolók terjedése ma már nem kérdéses, sőt, sokan már erre az évre várják, hogy a kapacitás az azonos ár mellett megduplázódik. Ha lehet hinni a találgatásoknak, akkor már a karácsonyi szezonban 40 ezer forint környékén beszerezhetjük 240-256 GB kapacitású, SATA6G-s modelleket. A kapacitás és a teljesítmény növelése mellett a gyártók a kispénzű, de teljesítményre vágyó felhasználókra is gondolnak, így egyre több modell jelenik meg 20 ezer forint alatt, ám ezekkel jobb, ha vigyázunk, mert a miniatűr kapacitás mellett egy-egy paraméterük jelentősen elmaradhat a „normál" SSD-éktől.

OCZ
AGILITY 3 60 GB

15 300 Ft

ALTERNATÍVA Kingston SSDNow V+ 200 240 GB 56 200 Ft

VGA

A VGA hírek a GeForce GTX 660 Ti-ről szólnak, ami az egyik legfontosabb modell az NVIDIA Kepler famíliában, hiszen mostanáig a GTX 560 Ti feladata volt, hogy az olcsó és gyenge, valamint a gyors és nagyon drága GeForce-ok közti szakadékot betömje. Mivel a GTX 660 Ti-n dolgozó GPU a legerősebb modell „finoman gyengített" változata, a teljesítményre nem lesz panaszunk, ám a kezdőár 90-100 ezer forint lett idehaza. Az AMD mindezt nem hagyta szó nélkül, új Catalystot adott ki, és több, 7xxx-es szériába tartozó kártyájánál egy egyszerű BIOS frissítéssel magasabb GPU-órajelekre kapcsolt, miközben az árakat is csökkentette.

GIGABYTE
N670WF2 2 GB OC

109 200 Ft

ALTERNATÍVA Sapphire Radeon HD7750 1 GB 26 500 Ft

MONITOR

A megfizethető IPS monitorok invázióját még korai lenne kihirdetni, mindenesetre egyre több olcsó modellnél találkozunk a jobb képminőséget és közel tökéletes betekintési szögeket biztosító panelekkel. A gyártóknak ugyanakkor a gyenge válaszidővel még meg kell küzdeniük, így keményvonalas játékosoknak még mindenképpen TN panelt ajánlunk az alsó árszegmensekben. Az IPS mellett a Samsung saját technológiáját, a PLS-t igyekszik népszerűsíteni, amihez készített is egy prémium modellt S27B970D jelzéssel. A hatalmas, WQHD felbontású monitor szép képet biztosít 27 colon, dizájnos is, de extrákkal nem kényeztet el, ára pedig szédítően magas.

ACER
V273HLObmid

65 400 Ft

ALTERNATÍVA LG IPS224V 41 000 Ft

MEREVLEMEZ

Kis lépésekben, hónapról-hónapra – így lehet jellemezni a HDD-k árcsökkenését. Hiába az SSD offenzíva, ha mennyiségi adattárolásról van szó, nincsen párja a HDD-knek. Ha a használhatóságot nézzük, már más a helyzet, hiszen a továbbra is ÁlomPC kiegészítő WD 500 GB-os modell áráért már 60-64 GB-os SSD-t is. A néhány száz forintos árcsökkentést leszámítva tehát nem mozdult a merevlemezek piaca, és várhatóan a PC-k iránti őszi keresletnövekedés sem fogja ráébreszteni a HDD-gyártókat, hogy illene ismét 15 ezer forintért adni a 2 TB-os tárolókat.

WD
Caviar Blue 500 GB 7200rpm

16 800 Ft

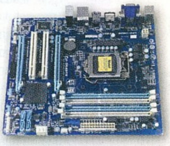
ALTERNATÍVA WD Caviar Green 2 TB 27 400 Ft

ALAPLAP

Többen is beleborzonghattak, de legalábbis felvonták a szemöldöküket, amikor a múlt hónapban a mini-ITX szabványt népszerűsítettük, mint életképes játékPC platformot. Ezúttal nem is merészkedünk olyan messzire, csak a microATX-es alaplapok világába, hiszen kiválóan alkalmas játék konfigokhoz. Ezt mutatja, hogy minden gyártó minden chipkészletre készít ilyen lapot, sőt, többen kifejezetten játékosoknak szánják ezeket (ASUS RoG, Gigabyte Sniper). Egy ekkora lapon már kényelmesen elfér akár egy SLI konfiguráció is, hiszen az alaplapi chipkészlet már jó ideje nem több egyetlen média HUB-nál, aminek többnyire a SATA és USB eszközök vezérlése a feladata.

GIGABYTE
B75M-D3H

17 500 Ft



ALTERNATÍVA ASUS Maximus V Gene 53 000 Ft

PROCESSZOR

Ősszel frissítés várható az asztali PC-kbe szánt CPU-k piacán, ráadásul mindkét gyártótól. Az AMD a mobil Trinity-t hozza el az asztali platformokba, vagyis egy Bulldozer alapú CPU-t integrál egy lapkára Radeon HD7xxx-es GPU-val – az eredmény várhatóan középkategóriás teljesítmény és elérhető ár lesz. Az Intel sem rest, érkeznek az i3-as, asztali Ivy Bridge modellek, de arról még nincs hír, hogy pontosan milyen modellekre számíthatunk és milyen árakon. Persze túl sok titkolózásra sincsen ok: várhatóan a 30-40 ezer forintos árszint marad, a teljesítmény épphogy csak nő, a fogyasztás pedig 10-30 wattot javul – ha nem is forradalom, azt el kell ismerni, hogy ez mind jó hír.

AMD
FX-6100

32 300 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-3570K 56 000 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

GÉPFEJLESZTÉS

Azzal kapcsolatosan írok, hogy a gépem kezd az elavult, vagy legalábbis a gyenge kategóriába kerülni, és gondolkodtam egy RAM bővítésen. Mivel azonban csak DDR 2-es memóriát bír el az alaplapom, gondolkodtam egy komolyabb cserében is. Mivel az új játékok is érdekelnek (Crysis 3), és szeretném azt élvezetes, sőt, ha lehet full grafikán tolni, így az új konfignál ez is fontos lenne.

Jelenlegi gépem:

Alaplap:	Gigabyte GA-P35-DS3
Proci:	Intel Core 2 Duo CPU E6750 2.66 Ghz, 2.67 Ghz
Ram:	2 GB DDR2 Kingmax 1033
Videokártya:	Nvidia GeForce 8800 GT 1 GB
Táp:	GPS-450AA-101A 450W

Amit pedig összeállítottam magamnak:

Alaplap:	Gigabyte GA-77M-D3H LGA 1155 DDR3
Proci:	Intel Core i5-3450 3.1 Ghz LGA 1155 BOX
RAM:	2*4GB 1600 Mhz DDR3 Kingston HyperX Kit KHX 1600 C9D3B1K2/8GX (esetleg ebből 2)
Videokártya:	Asus GTX 560Ti 1GB PCIe VGA kártya ENGTX 560 Ti DC/2DI/1GD5
Táp:	Chieftec 550W tápegység CTG-550-80P

Ez a konfig elég erős-e, hogy Full HD-n futtassa a mostani és esetleg 1 éven belül megjelenő játékokat? Illetve, ha lehet, még azt kérdezném, hogy a jelenlegi konfig kb. mennyit érhet? Mert eladnám, csak nem akarom irreálisan túlárazni, illetve áron alul sem eladni. **SHIRON**

Kedves Shiron!
Az általad összeállított gép vélhetően elég lesz a következő egy évre maximális, illetve ahhoz közeli részletesség esetén, bár a Crytek fejlesztői nagyon fogadkoznak, hogy a tökéletes látványhoz szó szerint erőmű kell majd a Crysis 3 esetében, de aligha hiszem, hogy érdemes egy halom pénzt beleölni egy gépfejlesztésbe egy olyan játék miatt, amelyet jó eséllyel egyszer, legfeljebb kétszer tol végig az ember. A tápegységedet nem feltétlenül kell kicserélni, elbírná az új masinát is, igaz, talán jobban pörögne benne a ventilátor, mint az új 550W-osban. A 16 GB memória egyelőre felesleges, nyilván, ha belefér, nem feltétlenül rossz biznisz most beruházni rá, mert nem túl drága manapság a DDR3 RAM, de nem érzed gyorsabbnak a rendszert vele, mint 8 GB-tal, ebben biztos vagyok. Írtad még, hogy videorögzítésre is szeretnéd használni az új konfigot, nos, ahhoz főleg borzasztó gyors merevlemez szükséges, SSD-t azért nem ajánlok erre a célra, mert ha rendszeresen űzöd e tevékenységet, akkor az akár már rövidtávon is károsíthatja a flashmemória-alapú meghajtót, plusz a 128 GB-os tárhely – nagyjából az ekkora kapacitással rendelkező SSD-k azok, amelyek ma megfizethetők – kérdés, mikor fogy el.

VIDEOKÁRTYA CIRIPELÉS

Az a problémám hogy a videokártyám halkan „ciripel/sípol" a Max Payne 3 alatt, mikor tölt a játék és egyes videók alatt is. Más játékban is előjön ez a jelenség, de ha bekapcsolom a vsync-et akkor abbahagyja. Van olyan játék, ahol egyáltalán nem csinálja ezt. Az a kérdésem, hogy ez károsítja-e a videokártyát? A konfig _

Asus P8H67-V
Intel Core i5 2500
Sapphire HD 7950 OC 950 MHz edition (ez a második, az első két hét után elkezdett csíkozni)
4 GB 1333 MHZ ADATA RAM
Corsair CX 500 V2

MÁTÉ

Kedves Máté!
Elképzelhető, hogy ennyi év után elkezd kiszáradni valamelyik kondenzátor a videokártyádon, de az is lehetséges, hogy nem a VGA a ludas, hanem az alaplap. Ezt könnyen kiderítheted, ha olyan programot (pl. Prime 95, AIDA Stress Test) indítasz el, amely csak processzort terhel. Ugyanakkor nekem is volt már olyan videokártyám, ami hasonló jelenséget produkált és hibátlanul működött, amikor egy évvel később eladtam, de ez nem garancia arra, hogy a tiéd is kihúzza odáig. Én mindenképpen megnézném, hogy nyitott háznál is ilyen sűrűn csinálja-e, mert lehet, hogy melegedési problémával állsz szemben.

GÉPFEJLESZTÉS DIABLÓHOZ ÉS BATTLEFIELDHEZ

Hali, mindenkinek! Azt szeretném kérdezni, hogy most veszek egy új gépet, és hogy szerintetek mennyire erős ez a konfig?:

Alaplap:	ASUS P8H61 - M LX REV 3.0
Processzor:	INTEL CELERON G530 2.40GHZ 1155 BOX
Memória:	KINGMAX 2048 MB DDR3 1.333 MHZ *4DB
Videokátya:	SAPPHIRE 11190-02-20G HD 6450 1GB GDDR3 PCIE
Merevlemez:	WD 500GB AV-GP 7200RPM 32MB SATA2 WD5000AVDS
Táp:	COOLMASTERS 400W (8 centis ventillátorral, nemtom melyik)

Mert főleg Diablo 3-azni meg Bf: BC2 szeretnék... Egyébként a Witcher 2 Enhanced Edition az a konzolos Witcher 2-t jelenti nem?! Akkor hogy lehet fenn Steamen?! Na mindegy, nekem ez má' magas...:$ Még azt szeretném kérni, hogy beleraknátok az újságba, mert nincs netem, de Gurut lehet kapni XD!!! ÉLJEN A GURU!!!!!!!!
Ui: Telóról küldtem...
HŰ OLVASÓTOK: **ZYXXER**

Kedves Zsolt!
Az általad felvázolt gép gyakorlatilag a ma újonnan kapható egyik leggyengébb konfiguráció, így ennél fogva a sebessége is inkább irodai munkához és régebbi játékok futtatásához elegendő. A Diablo III szerencsére elég jól testre szabható, így alacsony-közepes részletességgel akár nagyobb felbontásokban is játszható lehet, annál is inkább, mert processzorból nincs túl nagy étvágya, így a kétmagos Celeron nem jelenthet problémát. Nagyobb a gond viszont a Bad Company 2 esetén, ugyanis ott jó eséllyel is 1280x1024 lesz az a felbontás, amely alacsony részletesség mellett játszható sebességet produkálhat. A The Witcher 2 Ehanched Edition egy kiegészítőkkel megspékelt változatot jelent a konzolos és PC-s felhasználók számára egyaránt, ezért természetes, hogy láthatod a Steamen.

NOTEBOOK-VÁSÁRLÁS

Kedves PCGURU csapat. Azzal a kérdéssel fordulnék hozzátok, hogy szerintetek ezek közül a notebookok közül melyiket érdemes megvenni, ha legalább 2-4 évet szeretném használni játékokra, és hogy a BF3 melyiken futna szebben? Ezek között a gépek között gondolkodom: ACER V3-571G-53218G75, HP ProBook 4730s, HP Pavilion g6-2160ec, Samsung 300V, Samsung RF511, HP Pavilion g6-2070ec 600-850 euró között. De ha tudtok valami olcsóbbat, amivel legalább 2 évig ki lehet húzni, és a BF3 legalább közepes beállításokon fut, akkor szívesen várok ajánlatokat. Hű olvasótok: **JÓZSI**

Kedves Józsi!
Négy évet jó eséllyel egyik gép sem fog hibamentesen kibírni, és nem azért, mert rosszak, hanem egész egyszerűen ezt a kategóriát nem arra tervezik, hogy a vásárlók hosszabb ideig megtartsák őket, pontosan azért, amiért Te is venni szeretnél egyet: a teljesítmény a fontos és a nem a strapabírás. Egyszerre a kettőt nem nagyon adják oda 1000-1200 euró alatt, és jellemzően üzleti készülékek tartoznak ide, plusz esetleg az Apple MacBook Pro családja, de abból a 15"-os már nagyon durván kilóg a keretből, a 13"-os pedig még ha beleférne is, akkor is túl lassú az integrált videokártya miatt. Az Acer V3 engem nem feltétlenül győzött meg arról, hogy a konstrukció megér annyi pénzt, amennyit elkérnek érte, de ő, a Samsung RF511 és a két PH Pavilion g6 a leggyorsabb versenyzők a mezőnyben, így ha a grafikus teljesítmény a legfontosabb, akkor „kénytelen" leszel közülük választani. Az RF511 már kifutó modell, amely nem feltétlenül baj, csak ezt jobb, ha tudod (hátha várható rá akció például, hiszen az utódja még pont nem kapható). Játékok alatt ez a négy gép nagyon hasonlóan teljesít, nyilván a drágábbik g6 áll az élen, hiszen abban egy négymagos Core i7 processzor dolgozik. Ha egy nagyon picit ki tudod tolni a keretedet valamilyen megoldással, akkor viszont van számodra egy biztos tippem, amit Lenovo ThinkPad T530i-nek hívnak. Az üzleti gépek egyik etalonjából az NVIDIA Quadro NVS 5400M-es változatot nagyjából 900-1000 euró közötti áron kapod meg, a videokártyáról pedig azt kell tudni, hogy nagyjából 10-15%-kal nyújt kevesebbet, mint az előbb említett négy gép bármelyike, de cserébe igazán jó minőségű készülékházat, támogatást, billentyűzetet és nagyfelbontású, matt kijelzőt kapsz. Elcsépelt mondás, de ha ilyen hosszú távon gondolkodsz, akkor nem árt, ha megjegyzed: az olcsó lesz az igazán drága.

LAPTOP MELEGEDÉS

Van egy kis melegedési problémám a laptopommal. Róla lenne szó:

Packard Bell EasyNote TK 81
AMD Athlon II P360
3GB RAM (Kingston 2GB + 1 GB)
Seagate 500GB HDD
Radeon HD 6650M 1GB

Teljesen gyári a gép, és egy Genius Notebook Stand 100 hűtő is állandóan van a lap alatt, a gyári hűtő ventilátor működik rajta. A probléma vele, hogy az utóbbi időkben kezdett zavaró lenni a melegedése a kezemnek. Biztos a nyári meleg is közrejátszik, de még így is sokalltam, amit éreztem, ezért a Driver Genius nevű programmal megnéztem a CPU/GPU hőfokot. Alaphelyzetben 60 C°/56 C° de egy 15 perc Sims 3, vagy fél óra FIFA 07 után a játékok már élvezhetetlenül szaggatnak, és 90 fok / 67 fok értékeket mért a program. Nekem laikusnak ijesztőnek tűnnek ezek a magas értékek. Normális, hogy ez a gép ilyen használat mellett ekkora hőfokon üzemel, vagy valami nem stimmel? Esetleg tehetnék valamit, hogy ne legyen ilyen meleg, és hogy több időt tudjak játszani vele? **MARCI**

Kedves Marci!
Az általad mért értékek viszonylag normálisnak mondhatók, ebben a kategóriában nem nagyon ismerek olyan gépet, amely látványosan alacsonyabb hőfokokkal rendelkezne hasonló erősségű hardver mellett. Én azt a hűtőt nem biztos, hogy erőltetném hosszabb távon, érdemes lehet kipróbálni, hogy teljesít nélküle a masina. Nem tudom, mióta van meg a gép, de bizonyos időközönként nemcsak, hogy érdemes, de melegen ajánlott kifújni a ventilátorát és az összes létező szellőzőnyílást sűrített levegővel (bármelyik nagyobb multinál kapsz), mert idővel az apróbb koszokból lesznek azok a fajták, amelyektől megáll a ventilátor.

GÉPVÁSÁRLÁS

Helló, szép reggelt, estét, napot kívánok!

Olyan kérdéssel fordulnék hozzátok, hogy gépvásárlásba fogtam és nézegetem jobbra-balra a hardvereket.
Amit idáig kinéztem és gondoltam:
Intel Core i5 3.2 GHz dobozos
Socket 1155 i5-3470
8GB 1333MHz DDR3 RAM
Kingston HyperX Blu (2x4GB)
(KHX1333C9D3B1K2/8G) CL9
Gigabyte GV-R7850C-2GD 2GB GDDR5
PCIExpress
Samsung SH-222BB/RSMS SATA DVD író
fekete dobozos
Thermaltake Commander MS-I
VN400A1W2N táp nélküli ház fekete USB 3.0
Thermaltake SMART SP-630PCBWEU
630W tápegység
1TB WD 3.5" Caviar Black WD1002FAEX
SATAIII 64MB cache winchester
22" Samsung S22A350H LED monitor

237 370,- Bruttóra jönne ki alaplap nélkül.
Amiket kérdezni szeretnék:

Milyen alaplapot vegyek hozzá, ami ideális ehhez a konfighoz (max 25.000 Ft környékén gondolkodtam)? A gyári procihűtő szerinted elég, vagy kellene bele valami erősebb? A RAM megfelelő, vagy abból is jobb lenne már 1600 MHz?
De, ha valami mást ajánlasz arra is vevő vagyok.
Mihamarabbi válaszod és a rám fordított szabadidőd előre is köszönöm!
Üdvözlettel **KOVÁCS ISTVÁN**

Kedves István!
Az összeállításban semmi kivetnivalót nem látok, bár az új Thermaltake tápegységeket nem igazán ismerem, de régi gyártó lévén aligha a legolcsóbb belsőt veszik meg és címkézik át, így nem lehet velük gond. Alaplapból gyakorlatilag bármelyik Intel H77-eset megveheted, talán az Asrock az a gyártó, amely a legtöbbet fejlődött az elmúlt pár évben a korábbi önmagához képest. Ez nem jelenti azt, hogy a Gigabyte-ot, az Asust, vagy éppen az Intel saját márkás deszkáit mellőzni kéne, csak nem árt tudnod, hogy az Asrock már abszolút nem az a lenézett gyártó, amely 6-8 évvel ezelőtt volt. Az MSI-t én nem annyira favorizálom, a garanciális tapasztalatok sem túl meggyőzőek a márkával kapcsolatban. A gyári hűtő abszolút elegendő az Ivy Bridge alapú Intel processzorokhoz is, amennyiben nem tervezed, hogy túlhajtod a CPU-t (sok értelme nincs egy Radeon HD7850 mellett). Az 1600 MHz-es memóriákból már képes profitálni az új memóriavezérlő miatt a friss Core i5, de nem dől össze a világ, ha 1333-as modulokat veszel. Viszont tekintettel arra, mennyire elhanyagolható az árbeli eltérés az 1333 MHz-es és az 1600 MHz-es RAM-ok között, én már nem vásárolnék az előbbiből, ha nem muszáj, főleg nem egy olyan konfiguráció esetében, ahol van értelme az utóbbinak.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

GÉPFEJLESZTÉS

Szeretnék turbózni a gépemen, hogy bírja a strapát kb. még 2 évig. A fő, hogy a jövőben megjelenő erősebb játékokat (pl.: Crysis 3, Assassin's Creed III) gond nélkül vigye a max. beállítások alatt.
Konfig:

Alaplap:	ASUS M2N68-AM SE2
VGA:	NVIDIA GeForce 9800 GT
Processzor:	AMD Phenom 9650 Quad-Core 2,3 GHz
Memória:	Kingmax KLDE88F-B8NU 2x 2048MB 400MHz
Winchester:	750 GB

Gyors választ szeretnék kérni + a kiszemelt cuccok árait (a fejlesztés kb. az Álom PC rovatotok Gamer-összeállítását tükrözze, tehát ne legyenek csúcskategóriás cuccok).
Köszönettel: **BOLDI**

Kedves Boldi!
A processzorod és a videokártyád pont passzol egymáshoz, amely azt jelenti, hogy bármelyiket cseréled, érdemes vele együtt cserélni a másikat is, hogy ne ütközzél se CPU-, se VGA-korlátba. Ha az alaplapod revíziója legalább 2.00G (ezt a dobozán található egyik matricán, illetve magán az alaplapon is megtalálod a foglalatok közül a nyákra írva, csak sokáig kell keresgélni), akkor a legújabb BIOS frissítéssel (Asus Update Utilityvel könnyedén elvégezhető) akár egy hatmagos Phenom II X6-os központi egységet (32 ezer Ft) is beletehetsz, amely jelentősen megkönnyíti a helyzetedet, ugyanis megmenekülsz egy új alaplap vásárlástól (nem beszélve a memóriacseréről). Én amondó vagyok, hogy érdemes legalább egy Phenom II X4-re (23-26 ezer Ft) beruházni, videokártyából pedig a Radeon HD7850/GeForce GTX560 (50-55 ezer Ft) az, amely érdemi előrelépést jelent a mostani alkatrészeidhez képest.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Remélem, hogy vannak páran, akiknek nem lesz új, amit mondok: akkor van jó életed, ha teljesíthető kihívások várnak rád minden nap. Mondhatnám, hogy az iskolakezdés miatt jutott ez most eszembe, de hát nekem az már elég régóta nem aktuális sajnos, nekem a szeptember csak azért fontos, mert olyankor térnek vissza az emberek a szokásos mennyiségben az utakra, és ez bizony azt is jelenti, hogy öt perccel hamarabb kell munkába indulnom. Nem, ez most onnan jutott eszembe, hogy mikor felmondtam a Gurunál a szerkesztői állást, mondtam valami olyasmit, hogy új kihívások miatt megyek el az új helyre, és tessék, naponta jön egy. Egyrészt vissza kellett állnom a nyolcórás munkarendbe, aztán meg kellett szoknom, hogy a netes újságírásban csak nagyon friss és nagyon régi cikkek vannak, és a kettő közti különbség úgy két perc. Az is fura, hogy nemcsak a saját területemen kell képben lenni, hanem például külpolitikai vagy gazdasági történésekkel kapcsolatban is... Élvezem, hogy pörög az élet. De azért az is jó, mikor leülök ide, a jól megszokott levrovomba, és minden olyan nyugis, ismerős és biztos. Ráadásul egyre több a levél – ősz van, vagy mi.

VÍRUS ÉS MMO

Helló!

Nemrég úgy döntöttem én is kipróbálom az MMO műfajt, de a családban pár ember azt mondja, hogy ne. Az ok a következő. Szerintük az MMO-nál könnyű elkapni a vírust, mert hogy más ember gépéről átmegy az enyémre. Szerintem ez nem igaz hisz ilyen alapon minden weboldal is veszélyes. Szeretném megkérdezni, hogy neked mi a véleményed (vagy véleményetek) erről? **PETI**

Nos, nem mondom, hogy az MMO-kkal kapcsolatos összes rémtörténetet hallottam már, mindenesetre ez a dolog új fejezetet nyit az amúgy sem vékony könyvben. Nem, nem valószínű, hogy számítógépes vírust kapsz az internetes szerepjátékok telepítése vagy használata közben, de persze ez csak akkor biztos, ha megbízható forrásból származó játékot használsz. (Magyarul nem letöltöd, és nem valami nevenincs dél-koreai cuccot választasz ki.) Az MMO-k valóban egy picit addiktívabbak az átlagos programoknál, mert nagyon sűrűn és nagyon jól elhelyezetten jönnek a pozitív visszajelzések... Ne is menjünk ebbe bele, a lényeg, hogy kell önkontroll ahhoz, hogy ne szívjon be, de ez igaz szinte mindenre az életben, ami jó. Beszéld át a dolgot a szüleiddel, válasszatok együtt játékot, fektessetek le előre szabályokat, és nem lesz baj.

GAMEREK NYOMORA

Tisztelt PC Guru!

Most, hogy nyári szünet van, szinte minden nap leülök a gép, konzol elé. Néha még a haverokkal is összejövünk egy-két gamer-partyra. Minket az osztályban úgy hívnak, hogy kockák. De mi gamerek vagyunk! Olyanokat mondanak, hogy hülye, aki kocka, meg, hogy ebből nem lesz semmi! De igenis lesz, már most összedobtunk egy kisebb játékot(szórakoztunk még régen, és 5 perc alatt meglett). Minket ez zavar, hogy lenézik a gamer társadalmat! Ha ma az ember megkérdezi társait, mit csinálnak szabadidejükben, sokan ezt mondják: ülök a gép/konzol előtt, játszok. Ti mit gondoltok erről? **ÁBEL**

U.i.: A posztermelléklettel végleg leállTatok?

Kezdjük a végén: olyannyira nem, hogy a legutóbb is volt. A játékosokat lesajnáló embereket én is nagyon szeretem, szerencsére van a Facebook nevű találmány, ami kiválóan alkalmas például arra, hogy kiderüljön: pont azok játszanak az ottani flashjátékokkal, akik fennhangon hirdetik, nem értik, hogy ülhet valaki órákat a gép előtt a kontrollert vagy az egeret nyomogatva. Szóval nem kell kétségbeesni, főleg ha még jól is érzed magad. Nem mondom, hogy nincs jobb társaság a gamerekénél, mert például Nobel-díjasok közé sokkal szívesebben tartoznék, de vagyunk pár száz millióan, így legalább az akolmeleg vigasztalhat. És különben is: végigjátszottam a gyerekkoromat, és mégsem lettem se alkoholista, se utcaseprő. Jut is eszembe, ki kell rakni a kukát, hogy holnap reggel elvigyék.

POSZTER A FALON

Szia, Miguel!

Gyakran járok az Odeon videotékába, nagyon szeretem, mert szinte végtelen a választék, és nagyon kedvesek is az ott dolgozók. Ha jól értettem a kölcsönző elköltözik, és van itt egy mozi is, ami sajnos meg is szűnik. Na, most a sok dobozolás közben kiraktak ingyen elvihető filmplakátokat is. Ilyet korábban is csináltak néha, de akkor csak egy-két filmből raktak ki kb. tízet. De most négy kosár van telis-tele plakátokkal. Nem olyan híres filmeket kell elképzelni, mint az új Batman vagy a Bosszúállók, de akad egy-két jó film is. Ilyen volt az Életrevalók, a film nagyon tetszett, úgyhogy a plakátot ma büszkén raktam ki a falamra. Vagy korábban találtam egy Fanboysosat is, amit nem láttam, de a Darth Vader fej jól néz ki az ágyam fölött. :)

Annak is nagyon örülök, amikor a magazin mellett találok egy posztert, és most hallottam, hogy lesz a következő mellé is. Már nagyon várom, de egyelőre még nem tudom, hol férne el a falon.

Azon is elgondolkodtam már, hogy mi történik azokkal a plakátokkal az utcákon és mozikban, amiket lecserélnek, mert elavulnak. Egyszerűen kidobják? Újra felhasználják? Odaadják valakinek? Véleményedet ez ügyben várom, valamint még megkérdezném, hogy neked milyen posztereid vannak a faladon? Válaszaidat előre is köszönöm, és további kellemes nyarat! **MÁRK**

Igazából Bate lenne a te embered ebben a témakörben, és nemcsak azért, mert kettőnk közül ő a megszállott filmnéző, én a finnyásan válogató, a kötelező klasszikusokat is évek múlva pótoló ember vagyok (például a Junót most láttam, szerintem a szereplőknek időközben igazi gyereke is lett). Ráadásul ő dolgozott moziban, és nemcsak kukoricát pattogtatott, hanem jegyet is árult talán, és ha jól emlékszem, a vetítőbe is bejárása volt. Szerintem a felhasznált plakátok nagy részét a dolgozók viszik el, meg hát eleve nem hiszem, hogy százasával érkeznének ezek a cuccok. Valószínűleg sok hozzád hasonló gyűjtő jár a nyakukra, így a felesleget minden bizonnyal elosztogatják, egy-kettő megmarad a mozi saját gyűjteményében, a többit meg nyilván egy idő után kihajítják a szemétbe, hogy ne fogja a port a raktárban. Az újrafelhasználással kapcsolatban kétségeim vannak, hiszen kevés olyan életszerű helyzetet tudok elképzelni az időgép feltalálásán kívül (ami már önmagában nem túl életszerű, ugye), amikor filmplakátokat mondjuk ötévente kétszer is elővennék.

Az én dolgozószobám falán egyetlen poszter van, amit még a Witcher 2-es sajtóúton kaptam a kedves lengyel fejlesztőktől. Elméletileg a Gurué lett volna, de mivel én voltam Varsóban, olyan hidegben, hogy még a sokat tapasztalt

helyiek is felvettek egy vastagabb pulcsit, úgy döntöttem, hogy nekem ez a plakát jár. Mondanám, hogy kiöregedtem már ebből a dologból, de nem, sosem voltam az a nagy plakátragasztós ember, elsősorban talán azért nem, mert a szüleim nem voltak oda az ötletért, pedig esküszöm, hogy soha nem akartam életnagyságú Bíró Icát a falamra. (Főleg azért nem, mert Cindy Crawford sokkal jobb nő volt.)

VEGYÜNK EGY NAGY LEVEGŐT

Üdv, Miguel!

Azért írok, mert volna pár kérdésem arra vonatkozóan, hogy téged/titeket mi motivál a cikkírásra?A fizetésen kívül of course, mert az nem számít. A kérdés azért merült fel, mert egy kis blogot kezdtem írni, és élveztem. Aztán kezdett alább hagyni a lendület, mondom nem baj, majd pár kommentelő motivál, de mivel kommentek nem jöttek, így leálltam, és rájöttem, hogy nehezen veszem rá magam arra, hogy írjak. Tudom, ez nem kényszer, DE mikor már elkezdem, akkor nagyon élvezem, csak mikor meló után hazaérek, akkor sokszor inkább a játékot kezdem nyúzni ahelyett, hogy írnék róla:P. Tudom, hogy nálatok határidők vannak, és ez munka, de van-e valami tipped ezzel kapcsolatban, mert mint írtam, ha elkezdem, már élvezem, csak az első karakter leütését kell elérni:P

Másik kérdésem, hogy mennyi időt vesz igénybe egy-egy cikk megírása? A játékidőn és a közben történt jegyzetelésen kívül? Tudom, hogy minél hosszabb annál több, de remélem érted a kérdést.

Utolsó dolog a stílussal kapcsolatos. Hogy tudod-e milyen kép alakul ki rólad/rólatok az olvasók szemében? A cikkeitek stílusa sok mindenben eltér, és ha nem olvasom el ki írta azt, az írásból akkor is nagyon gyorsan ki lehet találni.

Te például több poént fűzöl bele, és ezek általában jók, nem erőltetettek, próbálod viccesen megközelíteni a rossz, vagy idegesítő részeket is. Nem gondollak egy billentyűzet-csapkodó embernek, egy meglepően rossz résznél inkább elkerekednek a szemeid és elhúzod a szád, hogy „ezmiez?"

Bate sokkal agresszívabb stílusú, amolyan „szadista gyilkos". Erős kritikával ír arról, ha valami nem tetszik neki, és ezt nem titkolja el (mondjuk ez a dolga, miért is tenné :P). Nála az ominózus idegesítő részeknél arcelfordítást, és „Még egy ilyen, és kivágom" grimaszt tudok elképzelni, és ha még egy ilyen jön, akkor Ctrl+Alt+Del, game kilő, uninstall...

Chris egy igazi kocka, a jó értelemben. Szerintem ő sima beszélgetések alkalmával is többször kerül a pc témakörhöz, illetve biztos érdekli a melója úgy általában. Hiszen videókat készít, ismernie kell ezeket a programokat, és gyanítom, hogy szívesen is csinálja, nem véletlenül van ott évek óta, a szabad idejében is biztos szeret játszani ;)

EZEKET NEM SÉRTÉSNEK SZÁNTAM, és nagyon remélem, senkit nem fogok megbántani a gondolataimmal (vagy ha gondolattal tudok bántani akkor jobb vagyok, mint Sheldon Cooper). A többieknek is megvannak a stílusjegyei, és ha érdekel a véleményem nagyon szívesen le is írom, de most idő hiányában sajnos nincs rá módom, valamint így is elég hosszúra sikeredett a levelem, remélem, azért végigolvasod. Ha nagyon mellé lőttem, azt kérlek, írd meg;)

Válaszaidat előre is köszönöm, Aloha, **SHIRON**

Az írás valóban olyan dolog, hogy vagy megy, mert van belül egy feszítő nyomás, hogy márpedig ezt most meg akarod írni, vagy nem megy, mert nincs ilyen. Az utóbbi esetben nem érdemes erőltetni a dolgot, bár az is tény, hogy ezt a pozitív olvasói visszajelzés is meghozhatja, ami viszont nem jön magától, és nem jön hamar – ne add fel. Pénzért írni kicsit nehezebb, mert akkor van úgy, hogy tényleg csak a bevétel miatt vállalsz el egy melót, de jó esetben ekkor már vagy annyira rutinos, hogy ez ne látszódjon a végeredményen. Hogy mennyi idő egy cikk, az nagyon változó. Nekem az viszi el a legtöbb időt, hogy végre rávegyem magam a dologra, de onnantól néhány óra múlva készen is vagyok. Kivéve, ha valamiért nagyon nem fog az agyam, akkor akár napokon keresztül is képes vagyok elhúzni a munkát, de végeredményben ugyanúgy néhány órát töltök el aktívan a dologgal.
A stílus cseles tényező, a legjobb, ha nem próbálod erőszakkal alakítani a sajátodat, mert ez megint csak olyan, hogy vagy jön magától, vagy nagyon nem, és akkor inkább hagyni kell a csudába az egészet, van már rossz íróból épp elég a világon. Persze a stílusod általában leköveti azt a folyamatot, ahogy fejlődsz, tanulsz és változol, kevés az olyan született zseni, aki a pályafutásának minden szakaszán ugyanazt a figurát hozta.

És dehogy sértődünk meg, nagyjából stimmel minden, és valóban nem csapkodom a cuccaimat, de főleg azért nem, mert nincs kedvem újakat venni helyettük. A meglepően rossz részeknél viszont nem mondok semmit, simán csak kilépek – Bate és Chris azok, akik tűzön-vízen átmennek csak azért, hogy befejezzenek egy játékot. Én azon is csodálkozom, hogy a Levrovok végére eljutok minden hónapban.

MIGUEL
LEVROV@PCGURU.HU

HÓNAP LEVELE

Üdv, Miguel!

Az előző számban két ember levelét is olvastam a Guruban a régi játékok varázsáról, ami már nincs meg a mai címekben, és mivel az a téma engem is régóta foglalkoztat, elhatároztam, hogy én is írok a Levrovba. 15 életévemmel nem vagyok egy nagy öreg a játékvilágban. Nekem az első játékaim a Rogue Squadron, a Wolfenstein 3D és a Jedi Knight 1 voltak. Egyértelműen imádtam mindet (főleg a Rogue Squadront, annak ellenére, hogy a fránya negyedik pályán máig se jutottam túl). Majd mikor lett új gépünk 2004-ben (Win98-ról XP), egy csomó új játék is bejött az életembe, amikre máig szívesen emlékszem vissza, és amiket szívesen veszek elő egyszer-egyszer. Ilyenekre gondolok, mint Warcraft 3, a S.W.I.N.E., Medal of Honor AA, Call of Duty (szigorúan csak az első rész), és sorolhatnám. Szóval nekem ezek jelentik a régi játékok varázsát. Azt hiszem, az én korosztályomnak (és főleg a nálam is fiatalabbaknak) ezek csak ronda, buta és kezelhetetlen vackok, vagy még csak nem is tudnak róluk. Nem tisztelik a múlt nagyjait. Nem mondom, hogy nem tetszenek a mai címek, mert némelyik egész szórakoztató, mások zseniálisak (az új Batman-játékok, Assassin's Creed sorozat). Azt se mondom, hogy a mai felhozatalban nem születnek olyan játékok, amiket 10 év múlva is elővészünk, vannak ilyenek (Őőő... Batman megint, meg az AC2 is ilyen nekem). Na de a CoD8-ra ki fog akár 5 év múlva emlékezni? Talán Bobby Kotick, mondván „Milyen szép idők voltak, a CoD még hozott pénzt." Hogy a játékvilágba ma belecsöppenő fiataloknak mik jelentenek meghatározó élményt, nem tudhatom. De azt hiszem, az, hogy van-e varázsa egy játéknak, relatív dolog, mert mindenkinek más ugrik be. És mindig lesznek ilyen játékok, amik az adott korosztálynak meghatározó élményt nyújtanak. Minél fiatalabb korban játszunk valamivel, annál nagyobb az esély erre, úgy gondolom.

MrKrumpLee

Tegyük ehhez még hozzá, hogy tizenöt-húsz-huszonöt évvel ezelőtt is születtek legendásan vacak játékok, nagyjából ugyanolyan mennyiségben, mint most, így mindegy, mikor születsz, a minőség állandó: vannak kiugróan jó élmények, és akad pár megdöbbentően rossz próbálkozás – a többivel meg szórakozunk a kettő között. Ezzel le is zárom a témát a hónap levelén belül, mert ennél többet erről csak kocsmaasztalnál, komoly méretű pálinkásüvegek szomszédságában lehet beszélgetni, ahhoz meg még túl fiatalok vagytok, én meg túl öreg.

A hónap levele ezúttal egy Philip K. Dick regényt, egy PC Gurus pólót és egy Warhammeres sapkát ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu email címre!

A FELÁLDOZHATÓK 2

ADATOK

RENDEZŐ
Simon West

SZEREPLŐK
Sylvester Stallone, Jason Statham, Jet Li, Dolph Lundgren, Chuck Norris, Jean-Claude Van Damme, Bruce Willis, Arnold Schwarzenegger

HOSSZA
103 perc

Sylvester Stallone két évvel ezelőtt megvalósította sokak álmát, mikor a nyolcvanas (illetve a kései '90-es és a korai 2000-es) évek akciósztárjait összetrombitálva leforgatott egy olyan filmet, ami nem akart mást, mint tisztelegni a mára letűnt, adrenalintól fröcsögő, kőkemény főhősökkel megáldott mozik előtt. A Feláldozhatók (The Expendables) jött, láttuk, és a nézősereg azonnal két táborra oszlott: voltak, akik imádták a filmet, és voltak, akik nem tudtak mit kezdeni vele. Habár a siker nem volt a hollywoodi blockbusterekhez mérhető, a film gyorsan kult státuszba került, és termelt annyit a kasszáknál, hogy megérje összedobni a folytatást. A rendezés jogát Stallone ugyan átadta Simon Westnek, viszont cserébe új arcok (Chuck Norris, Jean-Claude Van Damme stb.) csatlakoztak a csapathoz, továbbá Bruce Willis és Arnold Schwarzenegger is több szerepet vállalt magára. És, hogy mit kínál a folytatás? Ugyanazt, mint az első részben, csak jóval töményebb formában: még több oldschool akció (semmi digitális effekt kérem szépen), még több laza beszólás, kikacsintás a dicső múlt felé, és olyan legendák, akiket még hatvan felett is komolyan lehet venni (persze csak annyira, amennyire kell), és akkor Van-Damme-ról még nem is szóltunk, aki a legkeményebb arc mind között. Popcorn, kóla, robbanások – ha az első tetszett, akkor azonnal indulj a moziba, ha pedig nem, akkor jobb lesz, ha ezt is kihagyod.

Azt kapjuk, amit vártunk: öreg macsók golyókat és király beszólásokat puffogtatnak.

GURUMÉRLEG

Sokat nem tesz hozzá a műfajhoz, ha valaki ezt várta volna. Olyan egyszerű film ez, mint egy szeg.

EMLÉKMÁS

ADATOK

RENDEZŐ
Len Wiseman

SZEREPLŐK
Colin Farrell, Kate Beckinsale, Jessica Biel, Billy Nighy, Bryan Cranston

HOSSZA
118 perc

Hollywood ismét bizonyította, hogy híján van az eredeti ötleteknek, hiszen 22 évvel az eredeti Emlékmás (főhős: Arnold Schwarzenegger, rendező: Paul Verhoven) után elkészítették a modern feldolgozást, ami annak rendje és módja szerint egy teljesen középszerű film, a régi változat rajongóinak legnagyobb örömére pedig hatalmas bukás lett. Utóbbi abszolút megérdemelt, hiszen a Philip K. Dick novellájából készült új feldolgozás ennél jellegtelenebb már nemigen lehetne. A rendezői székbe az Underworld filmekkel és a Die Hard 4.0-val „bizonyított" Len Wiseman került, az izgalmasabb életre vágyó gyári munkás szerepére pedig Colin Farrellt szerződtették. Maga a színész teljesen rendben van a szerep szempontjából, a direktor személye viszont totális tévedés volt, ugyanis Wiseman hiába kapott elég pénzt a Szárnyas Fejvadász disztópiájának lemásolására, a hol nyomasztó, hol csillivilli jövőt képtelen megtölteni valódi izgalommal. És nemcsak az akciójelenetek jellegtelenek (ami köszönhető a más filmekből történő lopásnak is), de a sztori sem képes elszakadni a sokat látott sablonoktól – az eredeti PKD novella mélységét meg sem közelíti a történet, és ezen a téren az eredeti Emlékmás is köröket ver a 2012-es változatra. Ha tehát az 1990-es verzió kimaradt, akkor inkább azt nézzétek meg, mert az idei feldolgozás a mozijegy árát nem igen éri meg.

A film ügyesen koppintja a Szárnyas fejvadász látványát, és Colin Farrell is hozza a tőle elvárt kötelezőt.

GURUMÉRLEG

A látvány és az akció teljesen középszerű, a történet pedig a nyomába sem ér a '90-es Emlékmásnak.

MEGVAN A HOBBIT MENETREND!

HÁROM ÉV, HÁROM FILM

Az előző számunkban már megírtuk, hogy a korábbi tervekkel ellentétben Peter Jackson úgy döntött, hogy két rész helyett trilógiává duzzasztva mutatja be a Gyűrűk Ura előzményének számító Hobbitot. Mostanra már a menetrend is megvan, a filmek a következő címekkel és dátumokkal rendelkeznek: Hobbit: The Unexpected Journey (2012. december 14.), The Hobbit: The Desolation of Smaug (2013. december 13.), The Hobbit: There And Back Again (2014. július 18.).

MICHAEL KEATON VISSZATÉR

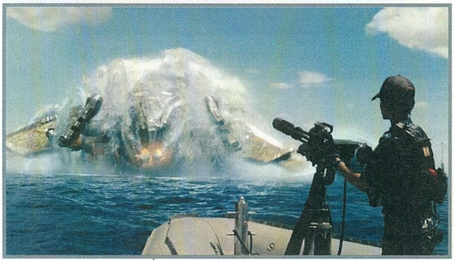
MÉGHOZZÁ GONOSZ SZEREPBEN

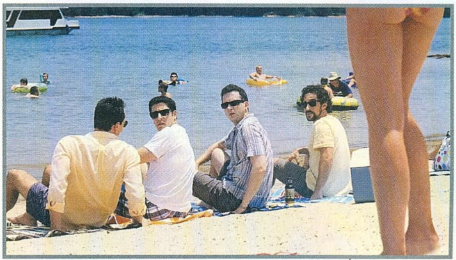
A Tim Burton-féle Batman filmek Denevérembere/Bruce Wayne-je, azaz Michael Keaton nem sokszor tűnik fel manapság a vásznon, de ez nem azt jelenti, hogy végleg visszavonult volna a filmezéstől. Épp a lapzártánkkal egy időben röppent fel az a hír, miszerint Keaton szerepelni fog a készülő Robotzsaru remakeben, méghozzá a Hugh Laurie-nak (vele nem sikerült megegyezni) szánt szerepet veszi át, és ő lesz az ügyeletes főgonosz. Mi kíváncsian várjuk, hogy mi sül ki a dologból.

METAL GEAR SOLID A VÁSZNON

TÉNYLEG EMGVALÓSUL?

Miközben a játékosvilág épp a frissen debütált Metal Gear Solid: Ground Zeroes első játékmenet videójától van elájulva, arról sem szabad megfeledkezni, hogy a sorozat 25. évfordulójának apropóján Avi Arad, a Pókember filmek producere bejelentette, hogy el fogja készíteni az MGS-mozifilmet. A megvalósítástól ugyan még borzasztóan messze vagyunk, de az mindenképpen bizakodásra ad okot, hogy a sorozat atyja, Hideo Kojima is részt vállalt a produkcióban, méghozzá executive producerként.





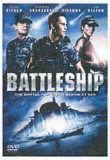
CSATAHAJÓ

ADATOK

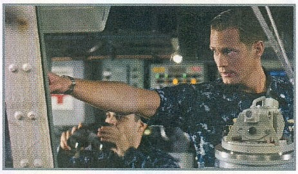
LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
2 FVF
1 BLU-RAY

ÁRA
DVD: 3190 Ft
2 DVD: 3990 FT
BR: 6990 Ft

MEGJELENÉS
szeptember 6.



Az idei év egyik legostobább filmje, egyben a nagy blockbuster felhozatal legnagyobb buktája a Csatahajó (Battleship) című opusz lett, amely – és most ne tessék hangosan röhögni – a Torpedó nevű táblás játék alapján készült. Már ebből sejteni lehet, hogy a film sztorija meglehetősen nevetséges, ám az is nyilvánvaló, hogy egy ilyen alkotásra nem a történet miatt ül be a moziba az ember, illetve nem is ezért veszi meg a DVD vagy a Blu-Ray verziót. Bizony, szeptember elején hazánkba is megérkezik a Csatahajó lakossági forgalomba szánt változata, méghozzá rögtön háromféle kivitelben. Egyrészt lesz egy sima DVD, ami szóra sem érdemes, mert a filmen kívül más nincs rajta, aztán lesz egy dupla DVD-s kiadás extrákkal, plusz a Blu-Ray változat. A két lemezt tartalmazó verzió második korongján öt olyan kisfilm kapott helyet, amelyek a film hátterét, vizuális effektusait és szereplőit mutatják be, a Blu-Ray kiadáson pedig megtalálhatjuk ugyanezeket, kiegészítve az USS Missourin bemutatásával, illetve egy alternatív befejezéssel, amit vizuális vázlatok képében ismerhetünk meg. Ami érdekes, hogy az összes extra magyar feliratot kapott, így senki nem marad le ennek a fantasztikus alkotásnak a háttérinformációiról. Gondolom, szalad is mindenki a boltba, hiszen egyetlen gyűjteményből sem hiányozhat ez a műremek...



Van egy-két érdekes extra, van magyar felirat, a Blu-Ray verzió látványvilága pedig pazar.

GURUMÉRLEG

Ha azt nem számítjuk, hogy egy olyan filmről van szó, amit kár volt leforgatni, akkor nincs semmi baj vele.

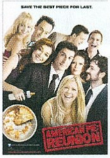
AMERIKAI PITE: A TALÁLKOZÓ

ADATOK

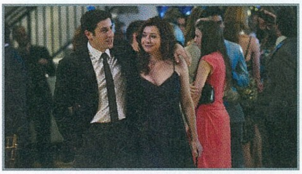
LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 BLU-RAY

ÁRA
DVD: 3190 Ft
BR: 4990 Ft

MEGJELENÉS
szeptember 3.



A kilencvenes évek tinédzser generációjának egyik kultikus alkotása volt az Amerikai pite című film, amely kellő humorral és igen lazán mutatta be a középiskolás fiatalok erotikus gondolatokkal túlfűtött mindennapjait. Az első rész igazi siker lett, így sorban érkeztek az egyre kevésbé eredeti folytatások, először a mozikba, majd egyenesen DVD-re. 2012-ben aztán a gyártó stúdió gondolt egy nagyot, és összeverbuválta az eredeti stábot, hogy elkészítsék az utolsó Amerikai Pite filmet, amely egy osztálytalálkozó eseményei köré kanyarít humoros jeleneteket. Ami meglepő, hogy a rengeteg kínos folytatás után A találkozó egészen élvezhető alkotás lett, köszönhetően a visszatérő karaktereknek és a komoly nosztalgia faktornak. Aki a moziban lemaradt volna az utolsó pitéről, az szeptembertől pótolhatja a dolgot, hiszen érkezik a DVD és a Blu-Ray kiadás is. Amíg a DVD-n csupán kimaradt jeleneteket és bakiparádét találunk, addig a Blu-Ray egészen bő extra felhozatallal várja a rajongókat, hiszen 7 kisfilm, egy digitális évkönyv, egy audikommentár, és kibővített/alternatív jelenetek egész sora található a lemezen. Ráadásul a Blu-Ray az átlagosnál jóval olcsóbb, „mindössze" 5000 Ft, szóval, ha van rá mód, akkor mindenképpen ezt válasszátok, ugyanis itt jóval több móka vár rátok, mint a DVD-kiadáson.



A Blu-Rayt rendesen megtömték extrákkal, és még az ára is kedvezőbb a szokásosnál.

GURUMÉRLEG

A DVD-s változat elég szegényes lett, ráadásul mindkét verzióról „lemaradt" a magyar felirat.

JACK RYAN VISSZATÉR

CHRIS PINE A NEGYEDIK RYAN

Alec Baldwin, Harrison Ford és Ben Affleck után a Star Trekkel ismertté vált Chris Pine ölti magára Tom Clancy legendás karakterének, Jack Ryannek az alakját. Az ötödik Ryan film már javában forog, és egyelőre úgy tűnik, hogy a mozi címe szimplán csak Jack Ryan lesz. Pine mellett egyébként olyan színészek tűnnek majd fel a filmben, mint Kevin Costner, Keira Knightley (Ryan feleségeként) és Kenneth Branagh. A bemutató valamikor 2013-ban várható, mi már tűkön ülünk!

JUSTICE LEAGUE PLETYKÁK

BIZTOS INFÓ MÉG NINCS EGY SEM

A Warner és a DC Comics az Avengers hihetetlen sikerét látva már gőzerővel dolgoznak azon, hogy minél hamarabb tető alá hozzák a Justice League filmet. Az első pletykák szerint Ben Affleckre akarták bízni a rendezést, de ő cáfolta a híresztelést, és a legújabb hollywoodi csiripek szerint a Mátrix-szal híressé váló Wachowski testvérek dirigálják majd a mozit. Vagy nem. Még akármi lehet, ami viszont tuti, hogy mi Batmant, Supermant, Flasht, Green Lanternt és Wonder Womant akarjuk ebbe a filmbe!

SCORSESE ÚJRA FORGAT

MÉGHOZZÁ ISMÉT DICAPRIÓVAL

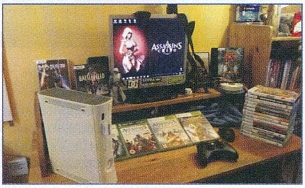
A meglehetősen furára sikeredett Leleményes Hugo című animációs film után Martin Scorsese ismét egy rendes mozi forgatásába kezdett, méghozzá Wolf of Wall Street (A Wall Street farkasa) címmel, amiben egy bróker felemelkedését és bukását követhetjük majd nyomon. Régen Robert de Niro volt Scorsese állandó színésze, manapság pedig Leonardo DiCaprio, így ezúttal is ő játssza majd el a főhőst. Mellette látható lesz még Jonah Hill és Matthew McConaughey is. A bemutató valamikor 2013-ban várható.

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már **több mint 14 700 olvasónk** követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz. Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

AZ OLVASÓK SZENTÉLYEI

Ebben a sarokban mi is szívesen töltenénk az időnket.



Na de ki az ott a képernyőn?

Az erőmű és a stílus találkozása.

Ezt a házat még Shepard is megirigyelné.

A görények is imádnak játszani!

Hát ez király!

Ennyi gyűjtői kiadásunk nekünk összesen nincs!

Sör és játék. Mi kellhet még?

Ez pedig itt A TE KÉPED HELYE!

Ha szeretnéd, hogy a kedvenc masinád vagy a játékos szentélyed felkerüljön a Facebook gyűjteményünkbe, vagy ide a magazinba, akkor küldj nekünk fotókat a **pcguru@pcguru.hu** email címre!

Te küldtél már képet nekünk?

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a „Follow" gombra.

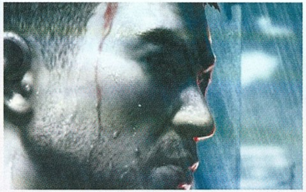
COUNTER-STRIKE: GO videoteszt

Jó pár év után letörölték a port mindenki kedvenc csapatalapú akciójátékáról, ami most egy felújított, kicsit átalakított formában köszönt ránk. A Counter-Strike: Global Offensive egyszerre igyekszik a régi és az új játékosok felé nyitni, aminek meg is lett az eredménye: programjuk hetek óta tartja magát a Steam eladási toplistájának tetején. Nem csoda hát, hogy Wilson is odáig volt érte – őt most egy videoteszt keretében kérdeztük arról, hogy milyen lett az új változat.

DARKSIDERS II videoteszt

Megérkezett a 2010-es Darksiders folytatása, melyben az apokalipszis négy lovasa közül most a Halál irányítását bízzák a játékosra. Hősünk a történetben igyekszik testvére nevét tisztára mosni, ami természetesen nem megy zökkenőmentesen. Démonokat és különféle lények százait küldi vissza a pokolba, méghozzá nem is akárhogy! Látványos, megújult harcrendszer, gazdag és jól felépített loot-mechanizmus, valamint rendkívül jól sikerült zene gondoskodik a szórakoztatásunkról.

SLEEPING DOGS videoteszt



Főhet az Activision feje, hogy nem kértek a Sleeping Dogsból, ugyanis a nyár egyik legkellemesebb meglepetését ismerhettük meg általa. A játék végigjátszásába a megjelenést követő percekben már bele is vetettük magunkat, s meg sem álltunk addig, amíg egy gengsztert vagy korrupt rendőrt is életben találtunk Hongkong utcáin, nem beszélve az ezernyi felfedeznivalóról. Videotesztünkben most bemutatjuk, mitől is lett olyan addiktív és élvezetes játék a Sleeping Dogs.

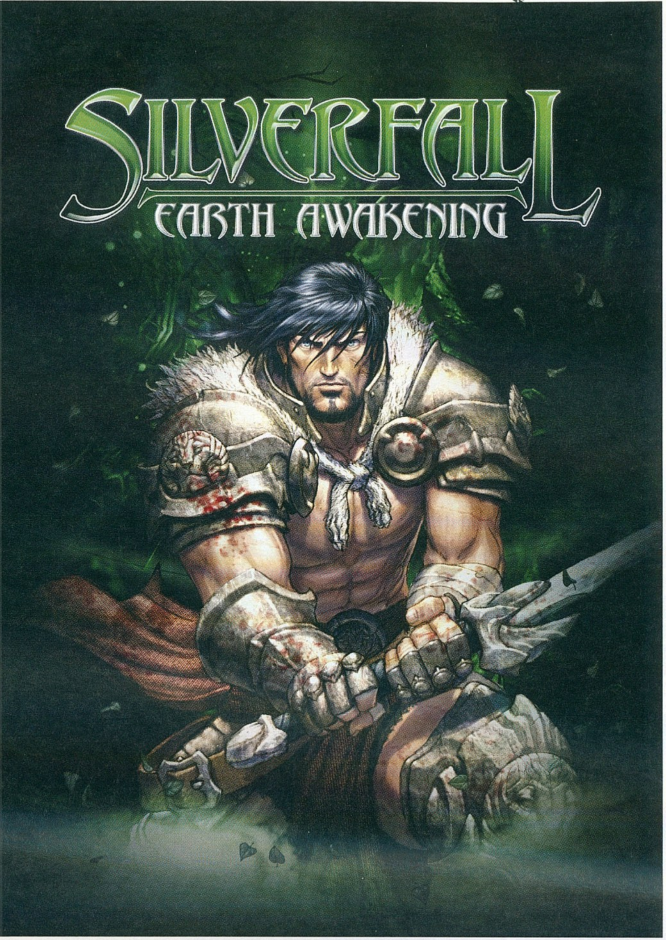
TRANSFORMERS: FOC videoteszt

A Transformers: War for Cybertron folytatására sokat vártunk, és bár nem kellett csalódnunk, tény, hogy a program alulteljesítette a magas elvárásokat. A sztori pontosan ott veszi fel a fonalat, ahol az első rész letette. Az Álcák és az Autobotok háborúja immár az egész anyabolygót veszélybe sodorta, senki sincs biztonságban. A folyamatos akció mellett a többjátékos mód is kiemelt figyelmet kapott, bár a PC-s változat e téren hagy kívánnivalót maga után.

VIDEOTESZTEK A DVD-N

Counter-Strike: Global Offensive • Darksiders II • Sleeping Dogs • Transformers: Fall of Cybertron

PCguru DVD SILVERFALL: EARTH AWAKENING 2012/10



ÍZELÍTŐ Következő számunk tartalmából

Star Wars 1313

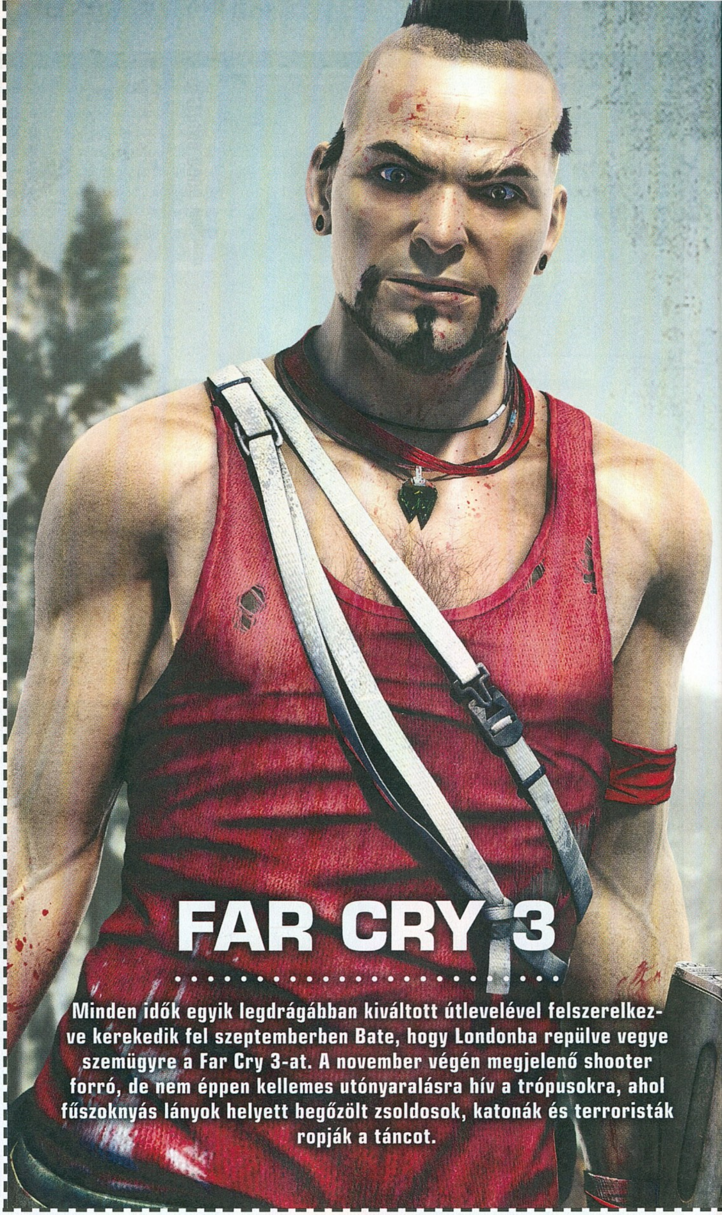
BEMUTATÓ A LucasArts talán a játékvilág legnagyobb kérdőjele manapság: milliárdokat érő sorozatokon ülnek, de a Force Unleasheden kívül nem nagyon tettek még hozzá semmit az ezredforduló utáni élethez. Ez talán a Star Wars 1313-mal változik, amely nem elég, hogy minden idők egyik legszebb játéka, de még az egyik legérdekesebb Star Wars feldolgozás is.

Miner Wars: 2081

BEMUTATÓ Az indie játékfejlesztés következő nagy csillaga lehet a szomszédban, Csehországban készülő Miner Wars, amely a klasszikus Descentet házasítja az Elite kereskedelmi részével, és a modern shooterek látványvilágával. A keveréket alapos próbának fogjuk alávetni, megnézve, az ötlet menet közben is olyan jó-e, mint a fejünkben!

WoW: Mists of Pandaria

TESZT Habár még mindig bő tízmillióan kalandoznak a World of Warcraft világában, a történelmi jelentőségű MMO napról napra veszít a népszerűségéből. Talán most, a friss kiegészítők, a cuki, de harcias pandák visszahozzák a lelkesedést?



FAR CRY 3

Minden idők egyik legdrágábban kiváltott útlevelével felszerelkezve kerekedik fel szeptemberben Bate, hogy Londonba repülve vegye szemügyre a Far Cry 3-at. A november végén megjelenő shooter forró, de nem éppen kellemes utónyaralásra hív a trópusokra, ahol fűszoknyás lányok helyett begőzölt zsoldosok, katonák és terroristák ropják a táncot.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

OKTÓBER 11-ÉN

JELENIK MEG!

NEM TUDOD LETENNI

TD TOUCHDOWN

www.tdmagazin.hu

Faragó-Kovács exkluzív

Indul a harc

Lenge Liga

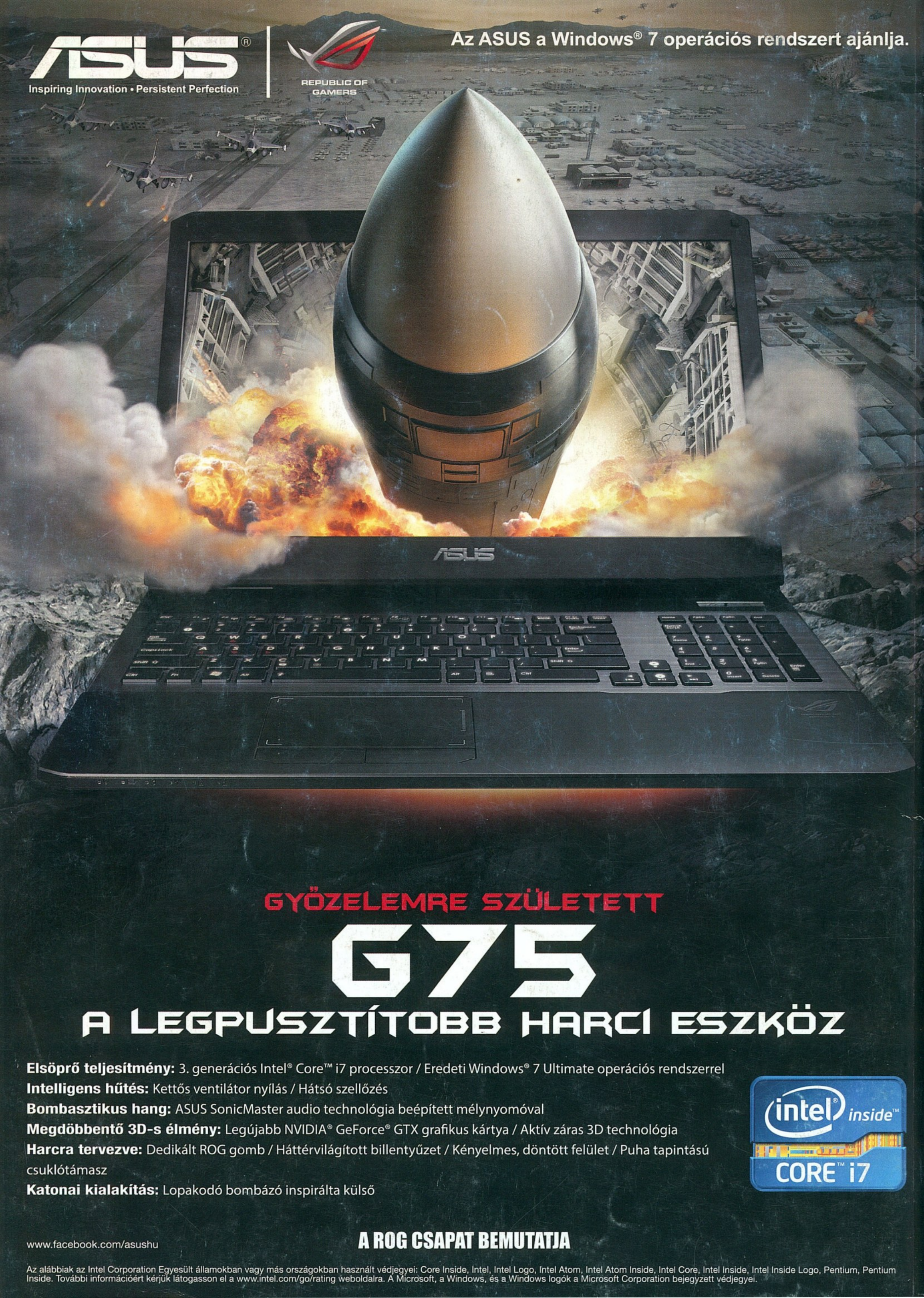
Vadak és szexisek

Nyerj NFL UK-hétvégét!

Csapatról csapatra

32 oldal kitölthető NFL-rajt EXTRA

690 Ft 2012/01



ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection
REPUBLIC OF GAMERS
Az ASUS a Windows® 7 operációs rendszert ajánlja.
GYŐZELEMRE SZÜLETETT
G75
A LEGPUSZTÍTOBB HARCI ESZKÖZ
Elsöprő teljesítmény: 3. generációs Intel® Core™ i7 processzor / Eredeti Windows® 7 Ultimate operációs rendszerrel
Intelligens hűtés: Kettős ventilátor nyílás / Hátsó szellőzés
Bombasztikus hang: ASUS SonicMaster audio technológia beépített mélynyomóval
Megdöbbentő 3D-s élmény: Legújabb NVIDIA® GeForce® GTX grafikus kártya / Aktív záras 3D technológia
Harcra tervezve: Dedikált ROG gomb / Háttérvilágított billentyűzet / Kényelmes, döntött felület / Puha tapintású csuklótámasz
Katonai kialakítás: Lopakodó bombázó inspirálta külső
intel inside
CORE i7
www.facebook.com/asushu
A ROG CSAPAT BEMUTATJA
Az alábbiak az Intel Corporation Egyesült államokban vagy más országokban használt védjegyei: Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Pentium, Pentium Inside. További információért kérjük látogasson el a www.intel.com/go/rating weboldalra. A Microsoft, a Windows, és a Windows logók a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei.